La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 22 • SEPTIEMBRE • 1997
650 ptas.

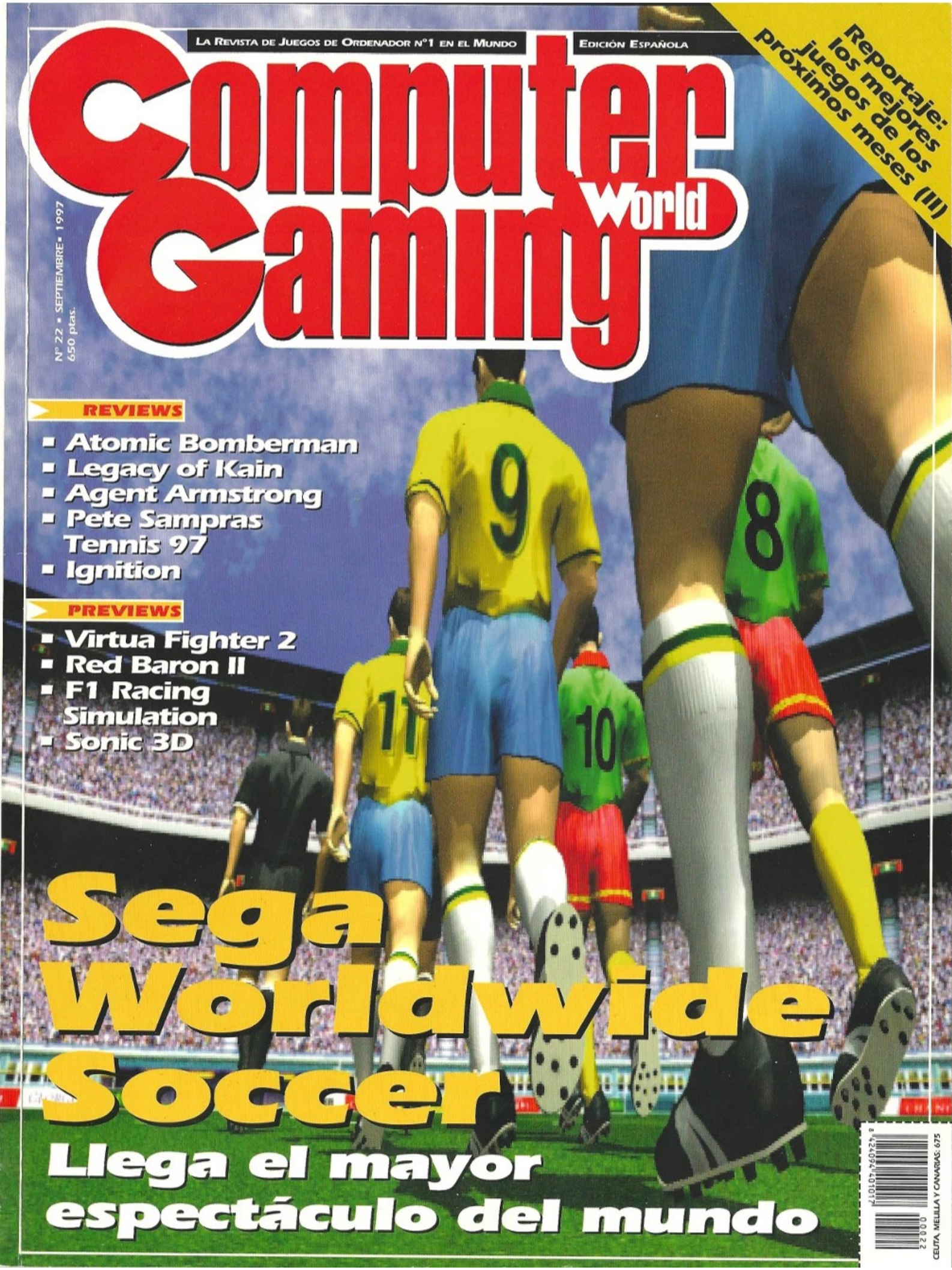
Reportaje: los mejores juegos de los próximos meses (III)

REVIEWS

- Atomic Bomberman
- Legacy of Kain
- Agent Armstrong
- Pete Sampras Tennis 97
- Ignition

PREVIEWS

- Virtua Fighter 2
- Red Baron II
- F1 Racing Simulation
- Sonic 3D



Sega Worldwide Soccer

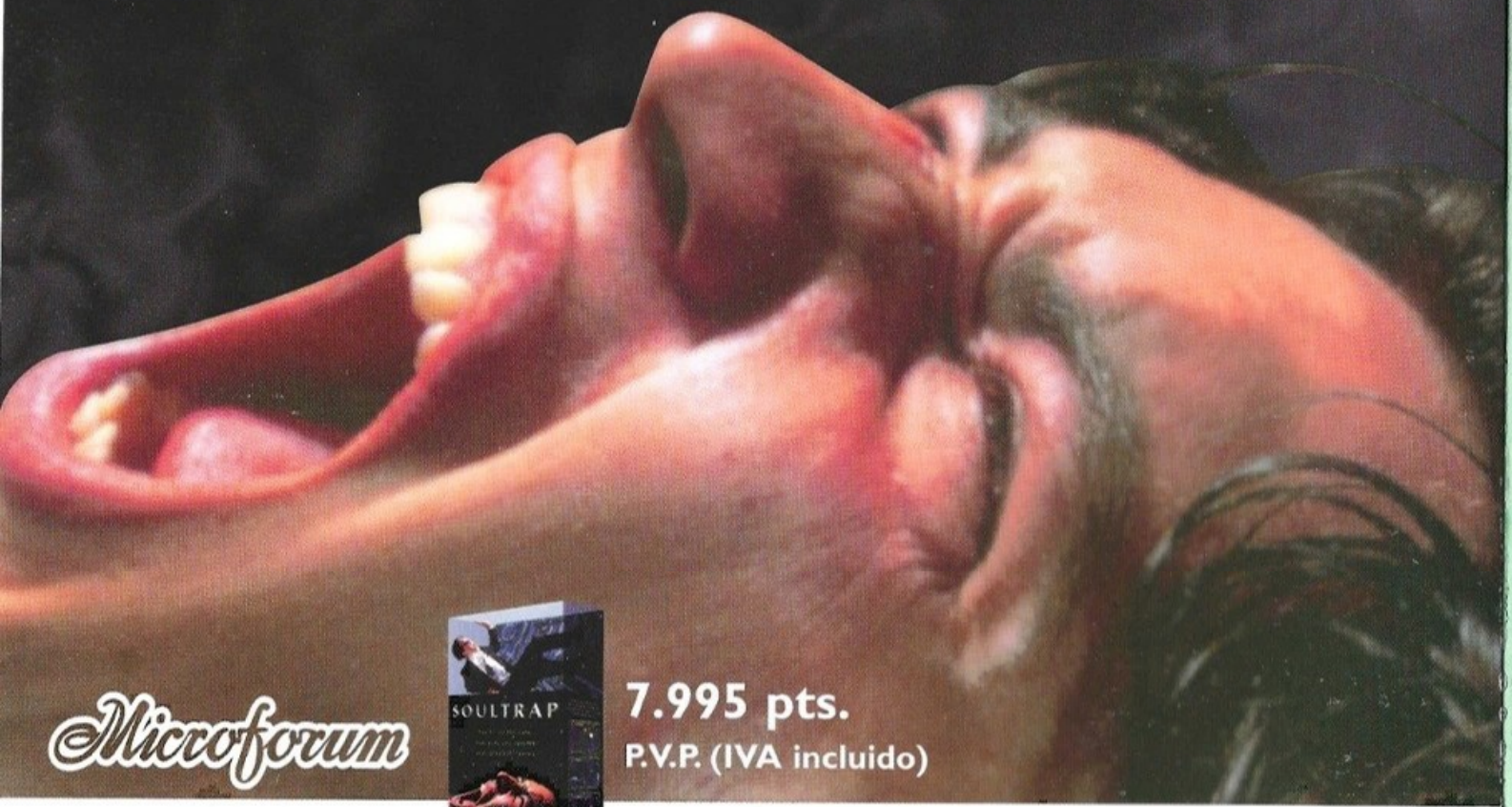
Llega el mayor espectáculo del mundo

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

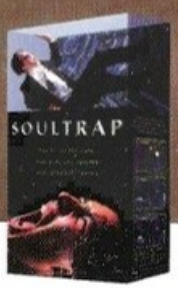
SOULTRAP

DESCUBRE TUS PEORES PESADILLLAS

Te damos la bienvenida a la vida en
el límite, donde debes preparar
tus temores para sobrevivir en un mundo de
pesadillas mortales y peligros ocultos



Microforum



7.995 pts.
P.V.P. (IVA incluido)

Requerimientos: Pentium 90 (o más), Windows © 95, 12 MB RAM, 12 MB espacio en disco duro, lector CD-ROM de doble velocidad, tarjeta SVGA acelerada, tarjeta de sonido de 16 bit.

Disponible en:

Open Multimedia
C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75

M Multimedia

INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company.
Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Algo está cambiando

Ha tenido que pasar mucho tiempo, pero parece que por fin podemos aventurarnos a decir que algo está cambiando en lo relativo al software de entretenimiento desarrollado en nuestro país. El motivo de que lancemos tal afirmación, ya indiscutiblemente presagiada por el lanzamiento internacional de "3 Skulls of the Toltecs" de Revistronic, procede de sendas noticias que en próximos números de CGW desarrollaremos en más profundidad pero que quiero ahora adelantar: se trata del lanzamiento internacional de dos nuevos proyectos realizados íntegramente en nuestro país; uno, el ya bautizado como "la eterna promesa del software español", o dicho de otra forma, el tan traído y llevado Blade. El otro es un sorprendente juego de estrategia, que os aseguramos que va a dar mucho que hablar y del que por el momento sólo vamos a adelantaros su nombre: Commandos.

Son sólo dos juegos, y por tanto tampoco parece momento para lanzar las campanas al vuelo, pero si para decir que muy probablemente se conviertan en la punta de un iceberg que próximamente emerja en todo su esplendor. Francia, Alemania, Italia y por supuesto el Reino Unido, paises en los que tradicionalmente el mundo de los juegos de ordenador –y los videojuegos en general– ha cosechado los mejores resultados de mercado, se han convertido a su vez no sólo en receptores de los productos con los que los dos líderes del sector, Estados Unidos y Japón, invadían el mercado, sino en productores de juegos de diferente éxito.

España, que vivió una efímera época de esplendor durante el reinado de los ordenadores de 8 bits (y muy especialmente del Spectrum) sin llegar a consolidar su presencia internacional, ha atravesado un largo periódo durante el cual pocas han sido las producciones de relevancia lanzadas al mercado, sin que además ninguna de ellas logrará cruzar nuestras fronteras. Los motivos para ello son tan complejos y numerosos que desbordan incluso las posibilidades de estas líneas, pero si conducen inevitablemente a una conclusión evidente: los juegos "made in spain" rara vez estuvieron a la altura del resto de las producciones internacionales. Blade y Commandos pueden darle por primera vez la vuelta a esta tortilla, y si finalmente los resultados obtenidos son los deseados, cabe pensar que muy pronto un ansiado sueño para los aficionados a los juegos de ordenador se cumpla: que el software de entretenimiento español sea internacionalmente reconocido.

Jose Emilio Barbero

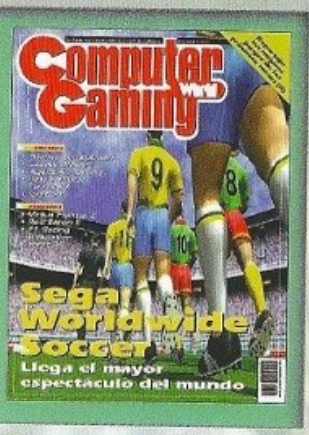
Así puntuamos en CGW

bajo mínimos
pasable
bueno
muy bueno
imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

sumario

NÚMERO 22 · SEPTIEMBRE · 1997



En portada:

La ya famosa "liga de las estrellas" ha retomado su andadura, y junto con ella nos ha llegado uno de los mejores y más espectaculares juegos dedicados al deporte del balompié: Sega Worldwide Soccer, protagonista este mes de nuestra portada.

Little Big Adventure 2

Legacy of Kain

Pete Sampras Tennis 97

REPORTAJES

Virus 22

¡La infección se acerca! Si empezabas a pensar que la originalidad era un termino que nunva volverías a utilizar para hablar de un juego de ordenador, échale un vistazo a esta nueva producción de Telstar, un curioso juego de estrategia protagonizado por los temidos virus de ordenador.

Colección otoño/invierno '97 (II) 26

Continuamos el reportaje que os ofrecimos el mes pasado, centrándonos ahora en los juegos de acción, deportes y simulación. Entre ellos grandes nombres como Tomb Raider 2, Shadows of the Empire, Fligth Simulator 98, Flight Unlimited 2 o The Golf Pro.

AVENTURA/ROL

Little Big Adventure 2 38

De la Tierra a la Luna. Después de la excelente acogida de la primera entrega de este juego de Adeline, era previsible que su protagonista, Twinsen, volviera a hacer acto de presencia en nuestros ordenadores. El resultado de ello es un juego estupendo.

Atlantis 38

El ocaso de un reino. Hace apenas unos meses, Cryo nos maravilló con el entorno creado para una producción fascinante, Versalles. Ahora retoma esa tecnología para dar forma a una aventura infinitamente más compleja.

La Sombra sobre Riva 46

Tocando fondo. Basado en Realms of Arkania, un sistema de rol muy popular en Alemania, eyte juego nos ofrece lo que en teoría es la tercera parte de este saga, que evoluciona respecto a sus predecesores adentrándose en el terreno de las 3D.

ESTRATEGIA

X-COM Apocalypse 48

El reino del Apocalipsis. Microprose vuelve a la carga con la tercera entrega de una de sus sagas más populares. En esta ocasión, nuestro objetivo es tomar control de una ciudad entera, protegiéndola de las amenazas que la acechan.

Waterworld: The Quest for Dry Land 52

Agua por todas partes. Inspirándose en el argumento de la apocalíptica película que tantos quebraderos de cabeza le diera a Kevin Costner, Interplay nos ofrece ahora un peculiar juego de estratega que no parece vaya a correr mejor suerte que el film.

ACCION

Blood Omen. Legacy of Kain 54

Mi sangre estu sangre. Si tus peores pesadillas se hicieran realidad, estarían muy cerca de convertirse en el argumento de este juego, que se interna de lleno en el género del terror combinándolo con un desarrollo que mezcla acción, aventura y elementos de rol.

Atomic Bomberman 58

Un auténtico bombazo. A estas alturas resulta bastante evidente que la mayor parte de los arcades más clásicos basaron gran parte de su éxito en la sencillez. Atomic Bomberan es buena prueba de ello, y también un juego de esos capaces de tenerte pegado a tu ordenador durante horas...

Ignition 62

La explosión de un gigante. Resulta curioso, pero mientras el resto de los juegos del mercado se lanzan de lleno a conseguir gráficos cada vez más grandes y espectaculares, este "pequeño gran juego" consigue una jugabilidad explosiva con sus pequeños y frenéticos coches.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Agent Amstrong 66

Cuando la piedad es un defecto... El agente Armstrong, miembro de el servicio de Inteligencia británico, está a punto de vivir la aventura más peligrosa de su carrera, dentro de un divertidísimo arcade que recuerda ligeramente al fenomenal Bug.

Strike Point 70

Acción inmediata. Situaándose en un indefinido terreno entre el arcade y el simulador, este juego nos propone que nos pongamos a los mandos de un sofisticado helicóptero de combate, para acabar con la amenaza alienígena.

Monster Trucks 72

La montaña rusa. Si pensabas que ya estaba todo dicho en el campo de los juegos de carreras, Psygnosis te demuestra que estabas equivocado. Monster Truck combina una exquisita tecnología, con una sorprendente jugabilidad.

Megaman X³ 74

¡No le hagas enfadar! Por más que lleve mucho tiempo cautivando a los amantes de los juegos de plataformas, la nueva entrega de este héroe "pequeño pero matón" no parece estar a la altura de las últimas producciones del género.

Hardcore 4x4 76

La encarnación de la fuerza bruta. Una buena prueba de que en algunas ocasiones un buen entorno 3D, no sirve necesariamente como plataforma para un juego de primera línea.

Rebel Moon Rising 78

Viaje a la luna. Concebido para aprovehar a tope las prestaciones de los procesadores MMX, ese es precisamente el mayor y único atractivo de este juego, que por lo demás no es otra cosa que la enésima clonación de Doom.

Independence Day 78

La plaga galáctica. Si la película homónima contó a partes iguales con detractores y entusiastas, este arcade de Fox Interactive seguramente corra misma suerte, en gran parte por su excesiva dificultad.

DEPORTES

SEGA WorldWide Soccer 82

Esplendor en la hierba. Procedent de la consola Saturn, esta nueva conversión de Sega se convierte probablemente en la más atractiva de cuantas han realizado hasta el momento. Un emocionante juego de fútbol que entusiasmará a los aficionados a este deporte.

Pete Sampras Tennis 97 86

Directo al número uno. Los amantes de los juegos de tenis han tenido que soportar una larga espera, pero por fin van a poder disfrutar en su ordenador de un fantástico juego basado en este deporte, que además viene avalado por el número uno de la ATP, el casi invencible Pete Sampras.

Roland Garros French Open 97 88

La bola no entró... Si Codemasters ha dado forma a un increible juego respaldado por Sampras, Interplay por contra nos ha dejado un pequeño sabor agridulce con este título, que no ha acabado de cuajar y se queda en el terreno de lo meramente pasable.

SIMULACION

iF-22 90

A vista de pajaro. No sólo es uno de los aviones más populares y sofisticados, sino también uno de los que más asiduamente se asoma a las pantallas de nuestros ordenadores. En esta ocasión los responsables del asunto son Interactive Magic, que han dado forma a un buen simulador.

Airline simulator 92

El avión civil por excelencia. Raros, muy raros, son los simuladores que no se centran en los aviones militares. Tal vez por ello este discreto título, que nos pone a los mandos de un 747, incremente en parte su cuestinable atractivo.

secciones

6 Léeme.bat

Casi incesantemente, el sector de los juegos de ordenador produce una avalancha de noticas que es precisamente la que trasladamos todos los meses a esta sección de nuestra revista.

10 Interfaz

Si como una auténtica avalancha se puede considerar las noticias que llega hasta nuestra redacción, ¿qué podemos decir de la ingente cantidad de cartas destinadas a esta sección?

12 Zona Beta

Una vez más,, desfilan por estas páginas algunos de los juegos que de forma inminente srán lanzados al mercado, entre ellos Virtua Fighter 2, Constructor o Red Baron II.

96 Contenido del CD

Si no quieres tener problemas con la instalación y uso de los juegos y utilidades contenidas en nuestro CD no dejes de leer estas páginas.

98 Top CGW

¿Será capaz algún juego de desbamcar al sensacional Tomb Raider de su privilegiada posición? Vuestros votos tienen la palabra, pero de momento parece que no hay forma de quitarle a Lara su merecido número uno.

en el CD Top Secrets interactivos

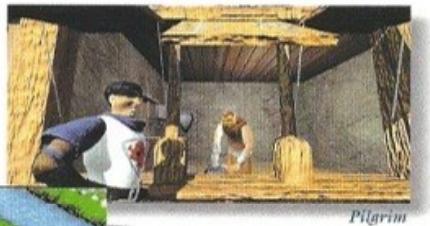
Este mes, en el CD-ROM, soluciones completas para Inca II y Wyzardry Nemesis, con mapas incluidos de este último.

Este mes
te regalamos
el apasionante juego
INCA II
Encontrarás sus instrucciones
del juego en la página 96.

Outcast

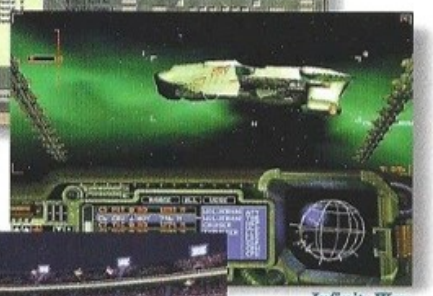
Una extensa gama

Ocean e Infogrames, unidas desde hace aproximadamente un año, han presentado recientemente un grueso catálogo de productos que en teoría irá materializándose a lo largo de los próximos meses. Entre ellos destaca la persistencia de Zoiks, la aventura con personajes de Hannah–Barbera de la que se lleva hablando más de un año. Dentro del capítulo de las secuelas, llegarán nuevas entregas para UEFA y Matchday, ambos de fútbol. Para los aficionados a la acción se preparan Infinity Wars –un entorno futurista 3D–, y MotorMash –un juego de carreras al estilo de los autos locos–. El F–22 volverá a ser protagonista de una simulación con F22: Air Dominance Fighter, programado por DID.


Pilgrim

Hexplore

F-22: Air Dominance Fighter


Infinity Wars

UEFA

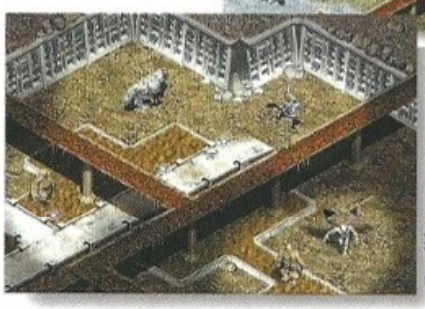
Es sin embargo en los géneros de estrategia y aventura donde posiblemente se encuentren las mayores promesas de ambas compañías. Anno 1602 planteará una guerra comercial en el siglo XVII con un entorno isométrico 3D, mientras que Holiday Island pedirá al jugador que construya un imperio vacacional donde los turistas sean felices. Con el extraño nombre de Wetrix se prepara un sencillo y adictivo juego de puzzles, aparentemente del estilo de Flip Out. Siguiendo de alguna manera los pasos de Time Gate, llegará Pilgrim, una aventura 3D ambientada en el siglo XIII con cruzados, caballeros errantes, y un trasfondo de herejías y brujería. También dentro de este género se prepara Outcast, cuyo entorno 3D promete alcanzar nuevas cotas de realismo gracias a una nueva tecnología de desarrollo propio. Por último, aunque quizá sea el primero en salir de todos ellos, está Hexplore, que sumándose a la creciente lista de seguidores de Diablo promete acción, aventura y rol en reinos de fantasía donde la magia, los tesoros y el mal siempre están en los cruces de caminos.

Nueva Matrox

Desde el día 1 de este mes está disponible la Matrox Mistique 220, con nuevas prestaciones para Windows, 3D y vídeo. Con un nuevo procesador a 220 MHZ que acelera al máximo imágenes 2D, 3D, vídeo y DOS, esta tarjeta tendrá versiones con 2 y 4 MB, e incorporará los últimos avances en tecnologías de texturas y sombreados e interpolación para vídeo. La máxima resolución es de 1600x1200 con una profundidad de color de 24–bit, gracias a la posibilidad de ampliar la memoria a 8 MB. El modelo más básico rondará las 20.000 pesetas. Si deseas obtener más información, solicítala al 91 – 327 3220.

Los hijos de Diablo

Después del arrollador éxito del título de Blizzard, numerosos equipos de desarrollo se han puesto manos a la obra para crear juegos similares, cada uno con su pequeña aportación. Maxis, recientemente adquirida por Electronic Arts, prepara Crucible, un juego de acción y fantasía con opción multijugador en el que se podrá escoger entre ocho héroes diferentes, cada uno con habilidades especiales y poderes diferentes. Crucible tendrá 60 niveles repartidos a razón de 10 por cada uno de los 6 mundos, e incluirá un editor de escenarios para aumentar su vida en el mercado. En las partidas multijugador, se podrá optar por controlar monstruos en lugar de héroes, sin duda una interesante opción que dará mucho que hablar.


Crucible

Más AD&D

Los Reinos Olvidados no lo están tanto. Interplay prepara Baldur's Gate, ambientado en uno de los universos más conocidos de TSR para Advanced Dungeons & Dragons. La acción tendrá lugar en la costa este

Baldur's Gate

del Mar de las Espadas, donde se concentran multitud de diferentes ecosistemas y geografías, atrayendo por igual a los aventureros y las criaturas del mal. El Caos amenaza con adueñarse de la llamada Costa de las Espadas, y del jugador dependerá que esto suceda o no. Al comenzar el juego se podrá generar un único personaje a elegir entre la amplia oferta de AD&D, pero más tarde se podrán unir a él otros 5. Como punto de partida, el protagonista se encontrará en Candlekeep, una antigua fortaleza costera ahora convertida en inmensa biblioteca. Desde aquí, un mentor dirigirá al aventurero hacia la Costa de las Espadas, donde realmente dará comienzo la acción.

Guerras espaciales

Xenocracy

Tras el reciente lanzamiento de Banzai Bug, Grolier prepara, además del comentado Perfect Assasin, Xenocracy, un juego de acción 3D en el que cuatro planetas pugnan por el control del Sistema Solar. La Tierra, Mercurio, Marte y Venus se disputan su pequeña estrella mientras una amenaza aún mayor se acerca peligrosamente al sol. Ingenio, diplomacia y puntería serán necesarios para aunar esfuerzos en la lucha contra el invasor. Con una campaña no lineal que lo diferencia de otros títulos de combate espacial, Xenocracy pretende ofrecer una historia única cada vez que se juegue. El entorno 3D, basado en la tecnología Simis 3D, ofrecerá un interfaz intuitivo y un sistema de combate orientado a la acción en lugar de ahogar al jugador en un mar de teclas. El producto incluirá también un editor de misiones y un sistema de gestión de recursos que permitirá crear nuevas armas y tecnologías, completando así una oferta bastante interesante.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Elric Psygnosis	02/98
F1 Powerboat Interplay	11/97
G-Police Psygnosis	10/97
iF-16 Viper Interactive Magic	11/97
Madden NFL 98 EA Sports	01/98
MAX 2 Interplay	12/97
Rascal Psygnosis	02/98
Screamin´ Demons Activision	12/97
Steel Panthers III SSI	11/97
Su-27 Flanker 2.0 SSI	01/98

Teletipo

Activision acaba de comprar la compañía Raven Software, autores de títulos como Heretic y Hexen. Casi al mismo tiempo, han firmado un acuerdo exclusivo con Avalon Hill para continuar la saga Civilization, basada en el juego de tablero.

En la dirección de Internet www.darkearth.com tienes ya las páginas en castellano de este fantástico juego de Kalisto que saldrá en breves fechas. Atrévete a abrir la puerta oscura.

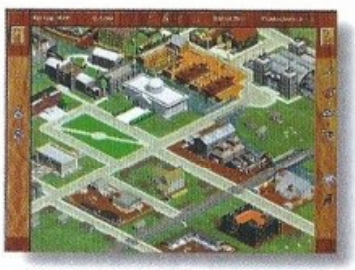
Wizards of the Coast, creadores de Magic, ha comprado TSR, la gran madre de los juegos de rol. Según Wizards, las líneas de producto no se verán afectadas por la adquisición, aunque algunas de ellas serán sometidas a estudio para analizar su rentabilidad.

La edición de FIFA 98, bautizada como FIFA Rumbo al Mundial 98, contará con licencias de FIFA y el Mundial, además del jugador del Real Madrid, Raúl, como soporte publicitario.

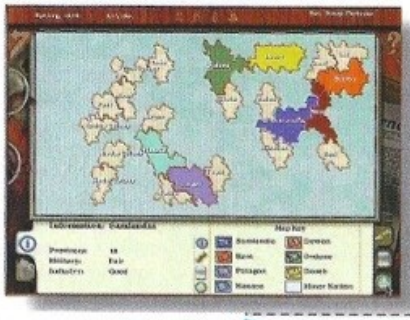
Después de MDK...

Shiny quiere sorprendernos con Messiah, que contará con las nuevas tecnologías que Intel investiga para futuros procesadores. Miles de polígonos compondrán los modelos del juego, y las animaciones contarán también con un elevado número de imágenes por segundo que les conferirán una gran suavidad y velocidad. El nivel tecnológico de Messiah promete no tener igual, pero ¿sucederá lo mismo con los demás aspectos del juego? Las profecías dicen que el fin del mundo llegará cuando se rompan los siete sellos que mantienen los poderes del cielo y el infierno alejados de la Tierra. Hasta el Día del Juicio, los sellos permanecerá ocultos y las fuerzas celestiales e infernales tendrán que posponer su hasta ahora equilibrada batalla. Sin embargo, alguien en el infierno no está de acuerdo con esto y decide enviar a un emisario al mundo para anticipar el Apocalipsis, esperando con ello obtener alguna ventaja en la Batalla Final. El Cielo descubre el plan y envía a su propio guerrero, Bob, para localizar los siete sellos y preservarlos hasta el momento adecuado.

Producción a todo ritmo

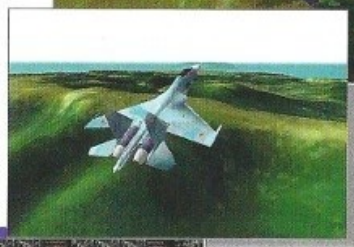


Además de los títulos que hemos incluido en el reportaje iniciado en el mes de agosto y finalizado en este número, Mindscape prepara muchos más juegos entre los que destacan una tercera entrega de Warhammer, War Wind II, Imperialism, SU–27 2.0, y World League Basketball. De lo que podría ser Warhammer 3 no se sabe aún mucho, pero sí en cambio de WarWind II, que entre otras cosas mejorará en principio todas las carencias de su predecesor manteniendo, eso sí, un aspecto gráfico similar aunque más recargado.

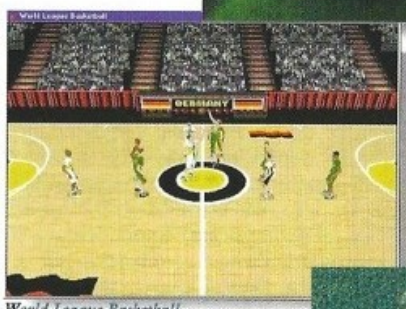


Imperialism

SU-27 2.0



Imperialism deja atrás la construcción de civilizaciones para plantear un reto mucho más ambicioso: conquistar el mundo y unificarlo bajo el mandato de un único líder, todo ello mediante una compleja simulación que abarca aspectos económicos, diplomáticos, militares, e infraestructurales. World League Basketball combinará un baloncesto arcade con gráficos 3D dignos de la mejor simulación deportiva, algo raro de encontrar echando un vistazo atrás y hacia los meses más inmediatos.



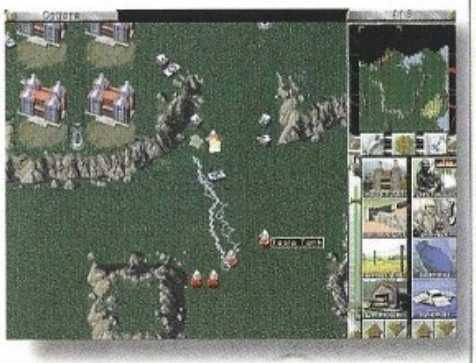
World League Basketball

WarWind II

En cuanto a SU–27 2.0, como ya indica el propio nombre del juego será la versión 2.0 del fantástico simulador de vuelo que hace casi dos años, con nuevos escenarios, campañas, y un aspecto gráfico muy superior a las últimas ediciones de este título.

La secuela

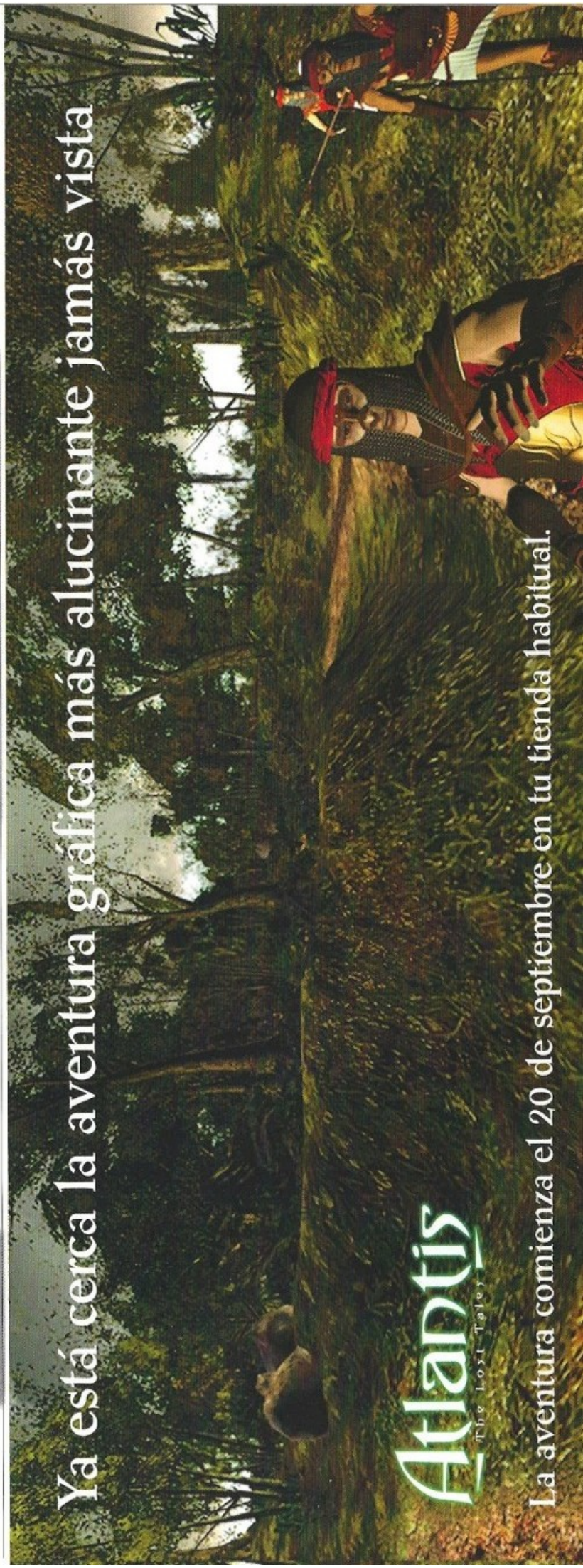
C&C Read Alert: The Aftermath es el segundo disco de misiones para Red Alert que estará disponible en este mes. Atendiendo a las peticiones de jugadores de todo el mundo, Westwood ha incluido siete



nuevas unidades que se podrán utilizar tanto en modo un jugador como en multijugador. Entre ellas destacan el M.A.D. Tank, los Shock Troopers, el Chronosphere Tank, el Demolition Tank y el Missile Sub. Creado por el mismo equipo que diseñó Red Alert y CounterStrike, The Aftermath tendrá 18 nuevas misiones, 8 pistas de audio originales, y más de 100 mapas multijugador que ofrecerán no sólo más complejidad, sino un tamaño mayor de lo habitual. Con este nuevo disco de misiones, Westwood continúa expandiendo el universo de Command & Conquer, que pronto verá nacer Sole Survivor (una edición exclusiva para Internet), y algo más tarde una nueva entrega con un aspecto más tridimensional.

Señores de la guerra

Warlords III: Reign Of Heroes es el título que en breve llegará de manos de Red Orb y Broderbund. Continuación de una saga de fantasía épica y estrategia, Warlords III incluirá opción multijugador para 8 personas en los sistemas habituales, además de en un servidor gratuito de Internet. El sistema de inteligencia artificial parece ser bastante avanzado, ofreciendo un importante desafío al jugador. Por turnos o en tiempo real, generación aleatoria de mapas, múltiples terrenos, gráficos animados, y más de 80 tipos de criaturas, héroes y guerreros, este juego promete ser más sofisticado que cualquiera de los títulos de estrategia que han salido al mercado recientemente, sentando quizá un nuevo precedente en el género.



Interfaz correo

Hola, soy Alexis. Tengo algunas dudas en Alone in the Dark: ¿Qué hago en el salón de baile para coger el objeto que se encuentra entre unos fantasmas que se convierten en bolas si los toco? ¿Que hago para abrir el pasaje secreto de la biblioteca? Cuando entro en una bodega en donde hay ratas, quito unos barriles y entro en otra cueva: ¿Que hago para librarme del gusano?

ALexis
Huelva

Para coger la llave que los fantasmas guardan encima de la chimenea, tendrás que buscar el gramófono y llevarlo a la sala de baile, poner unos discos y, cuando se pongan a bailar, ir por la llave con cuidado para no rozarlos. En cuanto al pasadizo, tendrás que abrirlo con la llave que encontraste en la despensa, y para el gusano, por ahora lo mejor es ignorarlo y probar por la entrada del estudio de Jeremy.

Hola, me llamo Jorge y no sé como continuar con Ripper. Llevo muchos días intentándolo en la escena de los relojes y no consigo superarla.

Jorge
Torrejón de Ardoz

Mira al reloj que marca las 2:35. Vuelve al salón y verás al fondo el mapa de husos horarios y a su lado tres relojes; uno egipcio, otro alemán y otro norteamericano. Haz que el egipcio marque las 9:35 PM, el alemán las 8:35 y el de E.E.U.U. las 14:35. Con esto conseguirás tres válvulas.

Estimados amigos de Computer Gaming World, me encuentro jugando Realms of the Haunting en una de sus últimas fases. Estoy en medio de una sala con un gran rayo rojo en el centro y no adivino cómo seguir con esto.

Miguel Bonilla
San fernando de Henares

Cuando acaben las animaciones, entra por cualquiera de las puertas para disparar sobre l6 espejos. Están alineados en dos círculos concéntricos y de todos ellos, tres están juntos en la habitación con la entrada más alargada. Dispara al espejo antes que tu reflejo aparezca en él y te librarás de las fuerzas del mal que se generan con tu presencia.

Hola, me llamo Alberto Sánchez y necesito saber cómo abrir la caja fuerte en el juego "La Daga de Amón Ra".

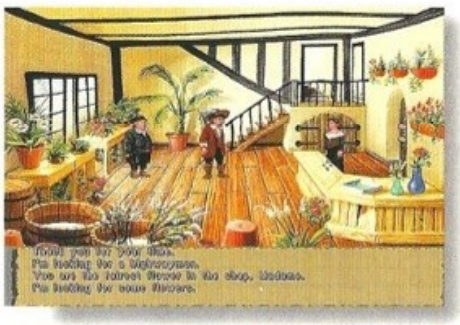
Alberto Sanchez
Madrid

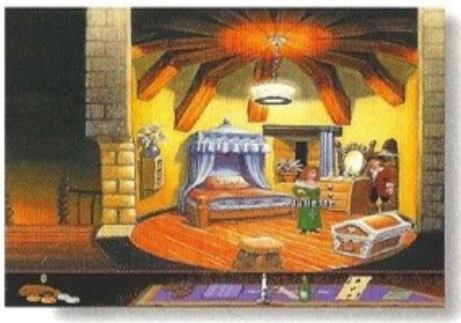
La combinación de la caja fuerte se encuentra en el despacho de Carrington. Si oprimes el segundo botón de abajo en el interfono escucharás una conversación entre O'Riley e Yvette. Inspecciona la agenda violeta que se encuentra sobre la mesa con la lupa, y anota el número de enmedio: 0527. Es la combinación de la caja fuerte.

Hola. Soy un lector vuestro atascado en Touché: ¿Cómo compro el souvenir de la Iglesia?, ¿Cómo obtengo el pase?

Edgar Saez
Valencia

En el primero de los casos tendrás que hablar primero con el monje de la catedral para que te dé un folleto y después comprar el souvenir. El pase tendrás que pedirlo en el cuartel de los mosqueteros al capitán. Para ello tendrás que echar un vistazo al tintero y al frutero. Examina los papeles de la mesa y verás que en el montón de la izquierda hay uno en blanco que podrás leer a trasluz con la vela: entrégalo al capitán y te dará el pase. En el tercer acto necesitarás otro pase que obtendrás rompiendo el souvenir de la catedral en el yunque de la herrería, se lo das a Atoff a cambio de un certificado y tendrás que enseñar el certificado al capitán para que te dé el pase.





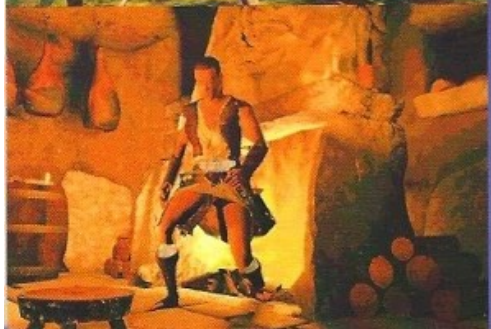
Estimados redactores de CGW: Estoy encajado en el final del primer acto de Mundodisco II. Cuando habláis en las soluciones interactivas sobre una jarra con café ¿a qué os referís?

Guillermo García
Madrid

Supongo que estarás hablando de la necesidad de despertar al gallo haciéndole beber, no de una jarra, sino de la lata con café de los mendigos.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



AVENTURA GRAFICA 3D

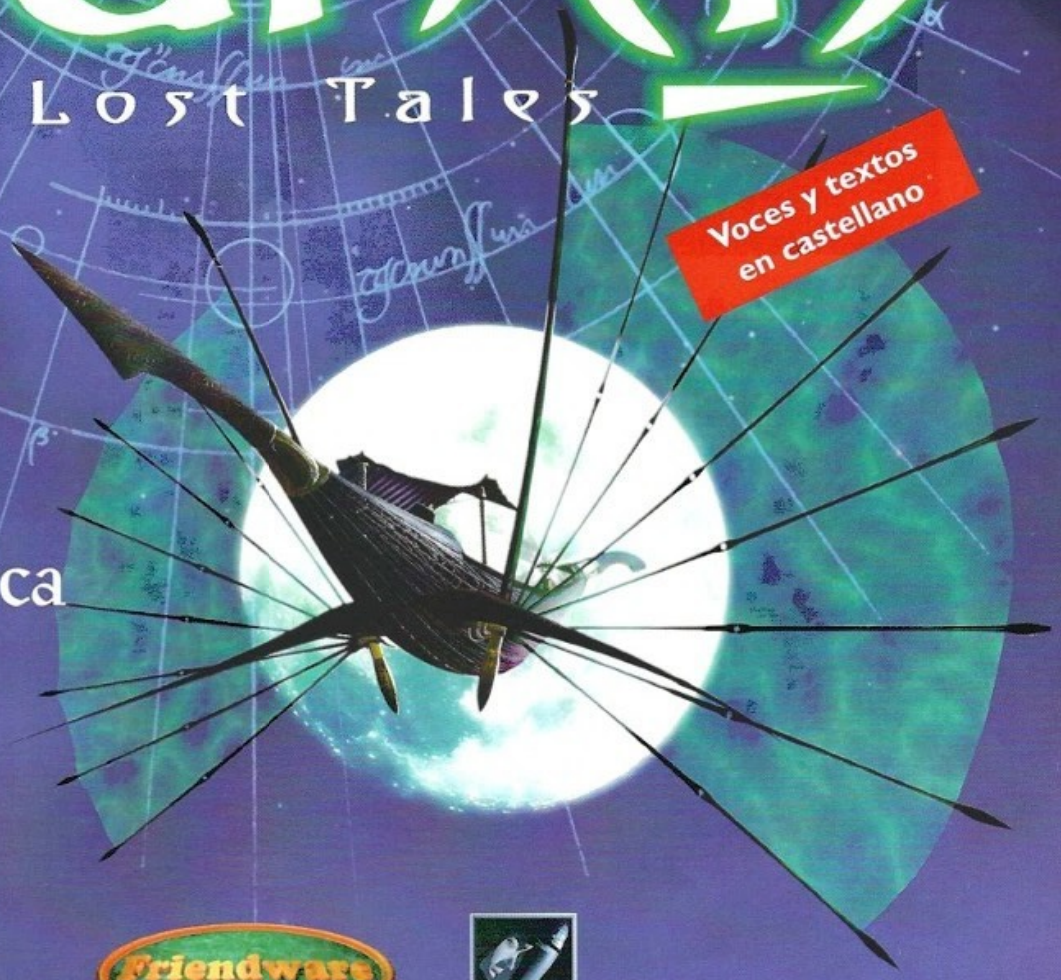
Atlantis

The Lost Tales

Voces y textos en castellano

En un mundo 3D lleno de magia y misterio...

...la aventura gráfica que estabas esperando.



Incorpora

OMNI 3D OMNI SYNC

tecnología

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

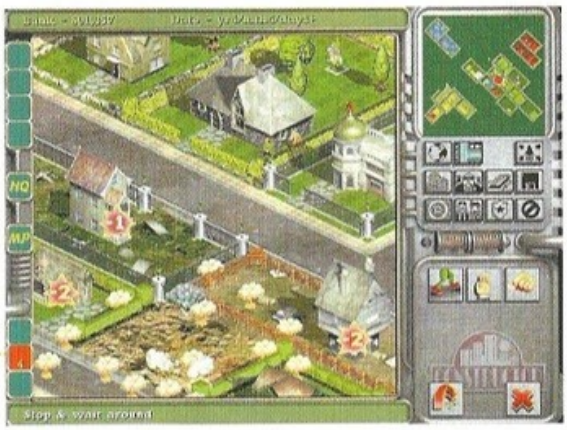
Friendware

www.friendware-europe.com

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Copyright ©1997 Cryo Interactive. Todos los derechos reservados.

Constructor



Un monopoly evolucionado

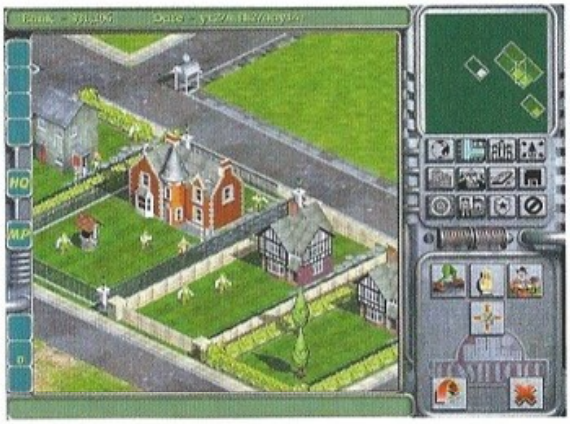
Hace ya dos meses te adelantamos los progresos que se estaban realizando en este original juego de estrategia que dentro de unas semanas estará disponible en las tiendas, traducido al castellano.

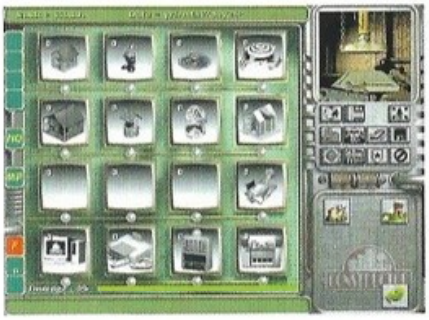
Constructor es un divertido juego de estrategia con una perspectiva isométrica 3D que planteará al jugador diversos modos de juego para ajustarse a la mayor variedad de gustos posible, y no siempre compitiendo contra el ordenador u otros jugadores, aunque ambas cosas estén ahí para quien quiera.

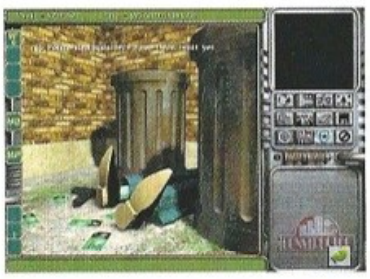
Básicamente, en Constructor hay que construir, valga la redundancia, viviendas y otras edificaciones a fin de lograr un enorme imperio capitalista. Las viviendas se alquilarán, designando "misiones" a los inquilinos que pueden consistir en la producción de mano de obra o en el mero pago de un alquiler. Los inquilinos se quejarán por cualquier cosa, como suele ser habitual: que si no tengo árboles en el jardín, que quiero una valla de madera...

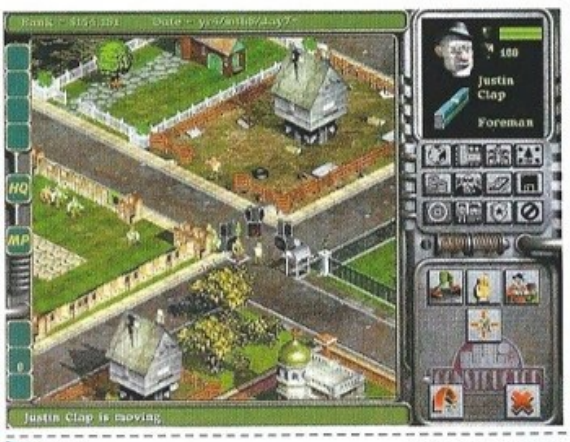
Cuando el jugador compita contra el ordenador u otros jugadores, dispondrá de diversas herramientas para hacer la vida imposible a sus adversarios. Éstas consisten en determinados edificios que albergan indeseables de diversa índole a los que se puede asignar "trabajitos" para echar a la gente de sus casas, e incluso destrozar las propiedades. Estos elementos antisociales son los que aportarán una fuerte dosis de humor al juego, como los hippies que organizan fiestas hartando hasta a un sordo, el fontanero chapuzas que inunda las casas, o los poltergeist que espantarán a los vecinos.

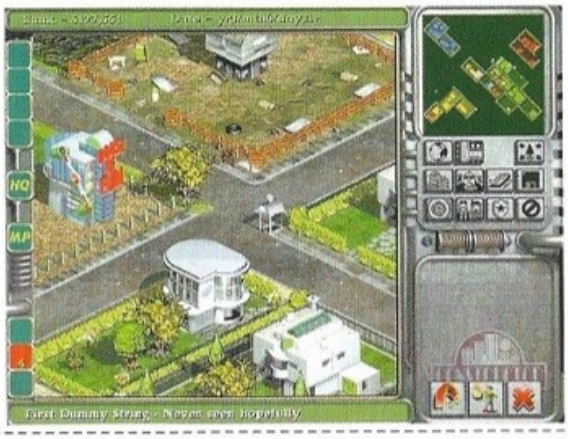
El juego es complejo, divertido y original, y el sistema de inteligencia artificial que se ocupa de mantener un equilibrio adecuado entre el jugador y la máquina provocará curiosas reacciones en el jugador con los comportamientos sorprendentes que puede llegar a tener el ordenador.











Constructor

Editor: System 3
Distribuidor: Acclaim/New Software Center

Sonic 3D

El efecto de la levadura

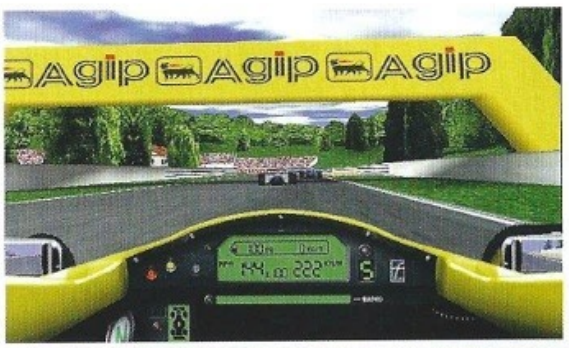
La verdad es que no puedo sino invitarte a que mires las pantallas que acompañan el texto cuando escribo este artículo. Si ya te divertías con Sonic y sus múltiples evoluciones, la posibilidad de jugarlo en tres dimensiones –en una perspectiva que podríamos considerar isométrica, eso sí– añade un estigma de brutalidad adictiva que nunca antes había conocido el popular personaje. Todo, absolutamente todo lo que ya te resultaba familiar: los anillos, los bucles en medio del camino, los pequeños mecanismos para acceder a lugares imposibles, la aceleración, las pantallas de bonus..., todo viene contemplado en esta entrega, ni siquera sus enemigos habituales escapan a la conversión. Esto mismo podría haber sido escrito para la anterior entrega de este título, la cual también incorporaba algunos elementos 3D, pero la diferencia entre el penúltimo y el último ejemplares de la saga, estriba en una sola palabra: calidad. En verdad que los gráficos en alta resolución y el nivel de detalle del juego, asombran. Casi parece hecho tan sólo para mirar, no atreviéndote a comenzar el juego por temor a romper algo, y no es que se diferencie en cuanto a "buen hacer" gráfico se refiere respecto del anterior Sonic & Knuckles, es que se distancian uno del otro en años luz.

Nuevos retos, además de los ya conocidos, forman parte de este estallido de color y acción que muestra cómo un clásico puede permanecer. Hasta el mismísimo Robotnik se apresuró a cambiar el look ante la nueva concepción del juego. ¡Ah! Tampoco el zorro faltará a una cita que ni tu mismo puedes ignorar. Y es que todo está a punto para el gran lanzamiento: impresionante, en el peor de los casos.

Es como el fenómeno de Roger Rabbit: todo lo que nos era familiar en 2D fue cocinado, puesto dentro del horno y calentado con un poco de levadura hasta cobrar forma. Y en la medida en que esto ocurra, otro tanto será para la diversión.

Sonic 3D

Editor: Sega
Distribuidor: Sega



F-1 Racing Simulation

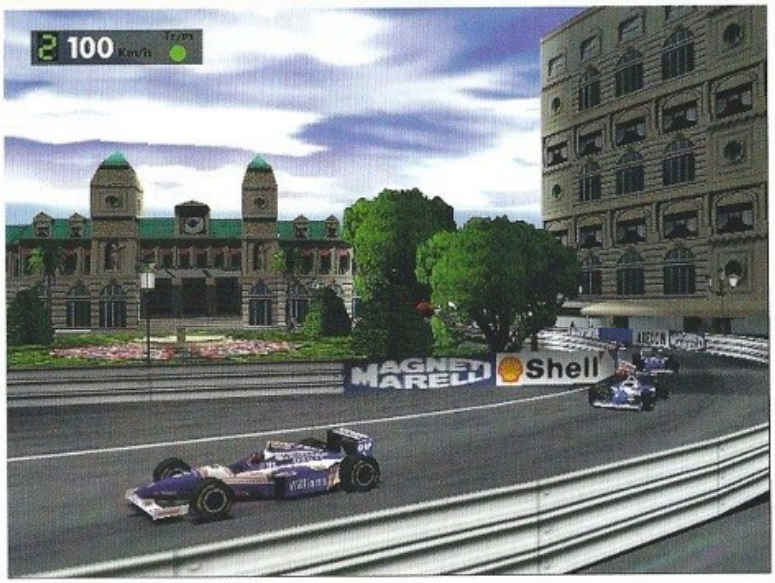
Cortando el viento

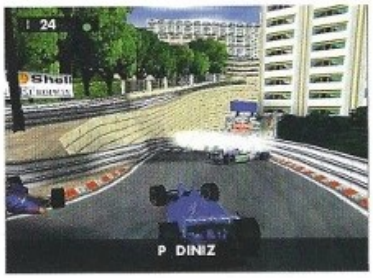
El mundo de la Fórmula 1 ha sido siempre una de las espinas clavadas en el corazón de los fabricantes de juegos para PC. La rapidez con que habían de moverse los gráficos, no permitía altas resoluciones. Con la llegada de las tarjetas 3D, ese calvario terminó.

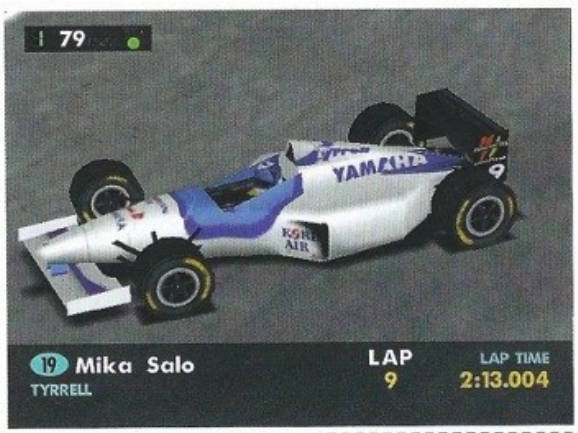
No muchas personas tienen la oportunidad de correr una temporada completa en los selectivos circuitos de Fórmula 1, pero Ubi ha conseguido las licencias oficiales de la Federación Internacional de Automovilismo con sus veintidós coches, diez y seis circuitos y los pilotos oficiales de la temporada '96. En el desarrollo del juego han participado un ingeniero y un piloto de Renault, circunstancia que unida al auténtico ruido de motores y a las conversaciones por radio incorporadas al juego, logra crear una atmósfera única en los similares del género.

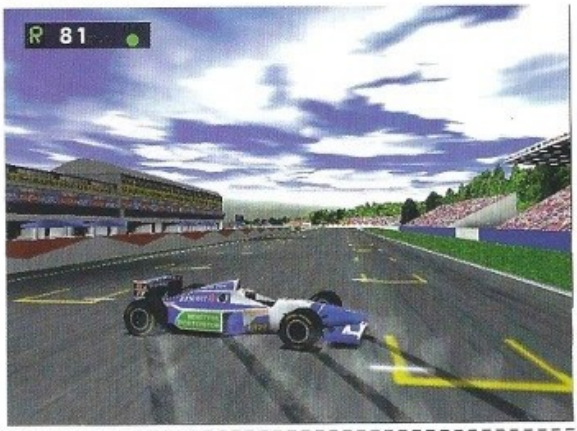
Se trata de un producto que ofrece dos modos de juego en tiempo real y en 3D con varias opciones para multijugador, siete tipos distintos de carreras y tres niveles de dificultad que te permiten ir avanzando desde la inexperiencia más absoluta hasta rozar la genialidad. Todo ha sido contemplado como si de una verdadera carrera se tratase, y los detalles –como la parada en boxes en tiempo real, las condiciones meteorológicas, penalizaciones o hasta las repeticiones por TV– que a otros productores escapan, aquí han sido contemplados.

El diseño de los volantes, la situación de las palancas de cambios, los más de doce parámetros para ajustar en el coche... Todo promete formar parte de los ingredientes explosivos de una de las bombas más potentes preparada para este inminente otoño, pero no será hasta que podamos testear el juego en profundidad cuando sepamos la verdad que encierran estas afirmaciones.



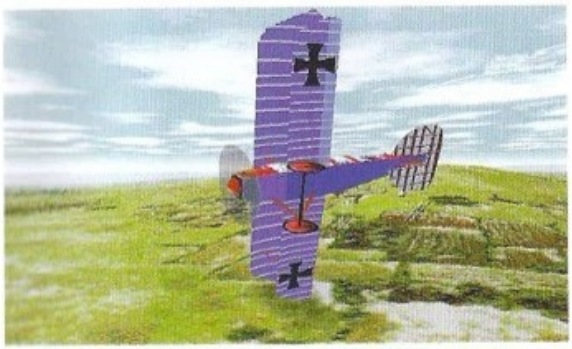






F-1 Racing Simulation

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft



Red Baron II

Imperio alado

Se acerca ya el momento del nuevo enfrentamiento con el Barón Rojo. Aunque parezca increíble, han pasado ya siete años desde la última vez, y ahora volar en máquinas de la Primera Guerra Mundial, va a ser un auténtico espectáculo.

El avance tecnológico sufrido desde Red Baron es impresionante. Gracias al sistema 3-Space, desarrollado internamente en Dynamix, mejorado para aprovechar las ventajas que ofrecen Windows 95, Direct-3D, los procesadores Pentium y enlaces con herramientas como 3D Studio Max, el alma gráfica de Red Baron II es muy superior no sólo a su predecesor, sino a algunos productos de reciente aparición.

Hay muchos aspectos que destacar de este título, aunque de momento te avanzaremos sólo los más importantes. Tal es el caso de la inteligencia artificial,

desarrollada por Gary Stottlemyer, también diseñador del juego. Cada entidad de Red Baron II posee una inteligencia artificial autónoma que se combina con otra cooperativa, de forma que los grupos se comportan como un conglomerado de individuos con reacciones individuales, y no como un todo cuando la situación es seria. El programa recordará todas las acciones efectuadas por todas las entidades del mismo, de forma que si el jugador vuelve a un lugar en el que ha destruido un tanque media hora antes, allí seguirán los restos, quizá aún vivos sin constituir amenaza alguna, moviéndose y huyendo.

Otro de los elementos que aportará un elevado nivel de realismo será el generador dinámico de misiones, que se ocupará de trazar los planes de vuelo para todas las entidades del mundo (literalmente, cientos de ellas). Al generar una misión, este sistema analizará su viabilidad, y caso de que sea adecuada, construirá rutas de ida y vuelta empleando marcas visibles, tomando en cuenta distancias y topografía, considerando posibles amenazas, e incluso el riesgo de sobrevolar una amenaza por segunda vez.

Por último, y para terminar con este avance, la fidelidad histórica y la simulación física están completamente garantizadas gracias a un concienzudo análisis realizado por un equipo de documentación dedicado exclusivamente a estudiar estos dos temas.

Red Baron II

Editor: Dynamix/Sierra
Distribuidor: Coktel

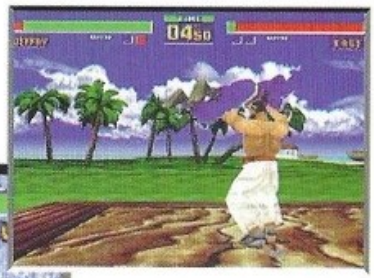
Virtua Fighter 2

El descubrimiento

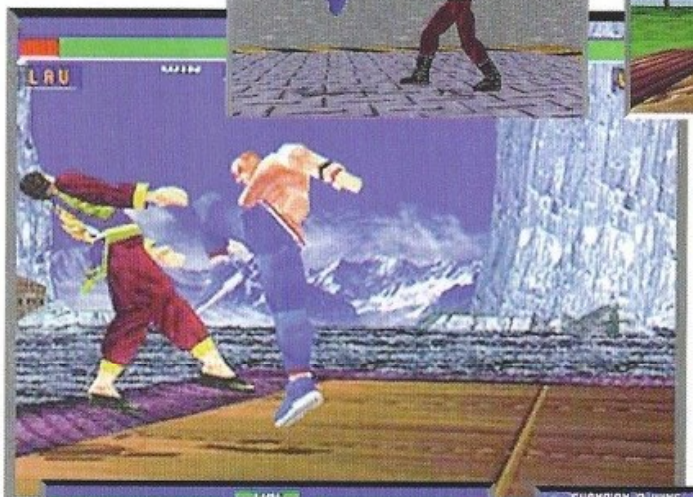
En el amor y en la guerra todo vale. Ahora nos encontramos en la Segunda Guerra Mundial, y el ejército japonés cuenta con una nueva arma secreta. No se sabe qué naturaleza tiene, pero sí que su poder es definitivo.

Quizá hayas pensado que se trata de una estupenda y avanzada arma letal, pero no es más que la repetición de lo que en la Antigua China constituía el entrenamiento de la guardia imperial. El descubrimiento de una nueva técnica de Kung Fu llamada Hakkgoku ken en la que los japoneses quieren instruir a un cuerpo de élite, da pie a Sega para ofertar esta segunda entrega de la saga. Es la reencarnación de la fuerza definitiva del universo, que no obstante sigue a la que lo fué también en su momento –la primera parte– incluyendo interesantes novedades.

Con gráficos mejorados de forma notable, la pantalla de juego adquiere el aspecto habitual con los luchadores en primer plano –o si deseas nuevas perspectivas, también están incluidas en esta entrega–, y las barras de energía sobre sus cabezas.



El tiempo va contando en los asaltos, pero mientras tanto podrás poner en práctica los casi doscientos movimientos con los que puede exhibirse cualquiera de los ocho personajes disponibles. Un modo multijugador te permitirá pelear con tus amigos... o contra tus enemigos.



La gran variedad de entornos donde se desarrolla la lucha y la calidad de sus gráficos contribuyen en gran medida a otorgar un realismo que va integrándose poco a poco en los juegos de género similar, haciendo cada vez más creíbles las situaciones que tiene lugar en las distintas arenas. El juego facilita tal nivel de castigo que a veces creo descubrir algunas salpicaduras de sangre en mi camisa...

Virtua Fighter 2

Editor: Sega
Distribuidor: Sega

Extreme Assault

La lucha por la supervivencia

Parece ser que a la gran cantidad de bombazos que van a sucederse en los próximos meses, hay que añadir uno especialmente interesante para los amantes de la acción más radical: Extreme Assault ofrece un trasfondo parecido en cierta manera a Tunnel B1, con unos gráficos tridimensionales de gran resolución a través de los cuales tendrás que volar misiones de características similares a las del recientemente comentado Q.A.D. aunque con mayor complejidad y de una gran calidad gráfica y de sonido.

Pilotando un helicóptero Sioux aH-23 o a los mandos de un superavanzado tanque T1 del siglo que viene, tendrás que resolver cincuenta misiones que se desarrollarán a través de túneles, en los alrededores de diversos volcanes, junglas tropicales, paisajes helados, ciudades incas en incluso los mismísimos complejos alienígenas hasta terminar con la maldita invasión. Si decides jugar en misiones para varios jugadores, tendrás disponibles escenarios especialmente diseñados para esas circunstancias.

Veinte clases de enemigos nueve niveles de dificultad y una forma muy realista de presentar la destrucción más absoluta son las tarjetas de presentación de este juego. ¿Podrás aguantar hasta que se comercialice?

Desde los más recónditos parajes de la Tierra nos llegan dos noticias. Una la de la invasión alienígena y sus intenciones de modificar el ecosistema terrestre, y otra la que contiene tus instrucciones: destruirlas.

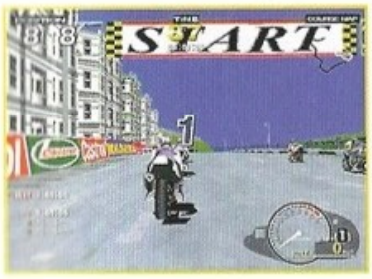
Extreme Assault

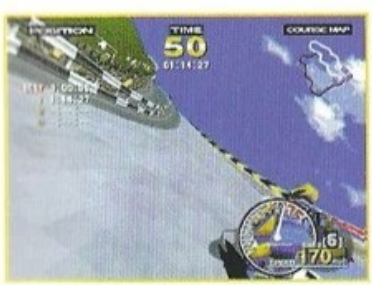
Editor: Bluebyte
Distribuidor: Friendware

Mans TT

El rugido de la bestia

Para empezar, y aunque el impactante aspecto visual del juego parece poner tierra de por medio entre Manx TT y la mediocridad, no se nos escapan dos circunstancias especialmente llamativas de este juego como reconversión de máquina recreativa: una trata de la existencia de cuatro circuitos. Estos son dos en realidad, sólo que están preparados para ser recorridos en ambas direcciones. Por lo demás ofrece texturas mapeadas en tiempo real, los obligados modos de competición –arcade, contra reloj, un modo multijugador que soporta ocho usuarios– y seis velocidades de uso manual o automático. La pantalla como siempre: cuentakilómetros, cuentarrevoluciones, número de marchas, mapa del circuito, tiempo y posición. Veremos que ocurre con esta supuesta maravilla en un análisis más profundo. ¿Tendré que relegar a un segundo plano mi adorado Moto Racer o conservará su "pole position"?



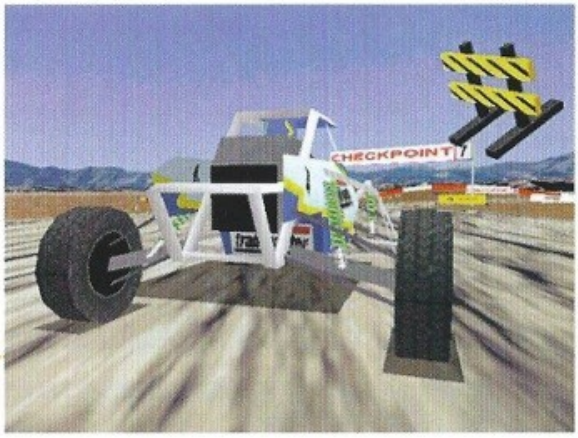


Intentando emular las excelencias de Moto Racer, aparece el primer competidor directo. ¿Hasta qué punto del alto listón conseguirá llegar?

Manx TT

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic ArtS

Off-Road Racing



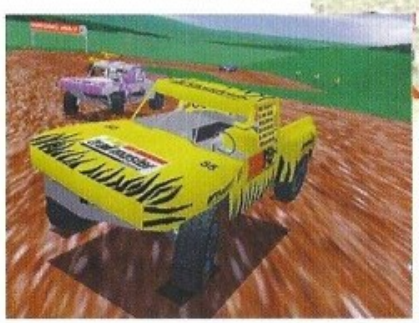
Cuando se ha jugado mucho con simuladores de carreras de coches, es inevitable pensar en ciertos títulos de inamovible prestigio a los que se quiere desbancar. Un alto listón para las nuevas generaciones.

Off-Road Racing

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel/System 4

La pasión al volante

Aunque por su aspecto el juego parezca un tanto desaliñado, la explicación está en el centro de atención del mismo: no se trata de un juego donde la magnificencia de los gráficos deje boquiabierto al usuario, o en donde la respuesta de los coches supere la misma realidad con sus conversaciones y complicados menús de ajuste. El único fin para el cual ha sido concebido Off Road es la diversión que produce desafiar las leyes de la física transitando por circuitos repletos de baches, cuestas, pistas deslizantes y cualquier cosa que produzca la mayor diversión posible. Por nombrar un juego, Asteroids ha sido durante décadas la delicia de generaciones de adictos a los juegos: no tiene grandes gráficos, pero sí divierte sobremanera. En definitiva se trata de eso, y a tu disposición estará un juego con gráficos en 3D rápidos, que proponen retos en carreras de duración considerable cuidando más el fondo que la apariencia.



Excalibur 2555AD

Todo comenzó con el impacto de un gran meteorito contra la superficie de la Tierra en el año 2.105. Cuatrocientos cincuenta años después muchas cosas habían cambiado...

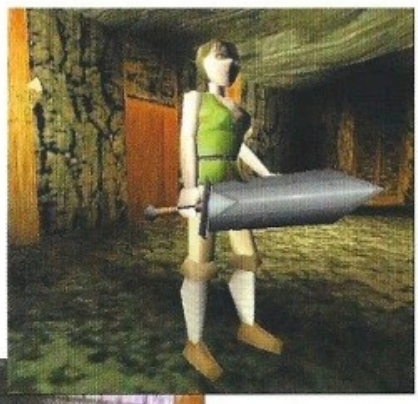
Excalibur 2555AD

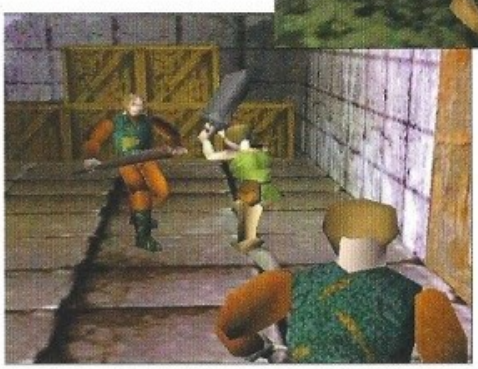
Editor: Telstar
Distribuidor: Proein

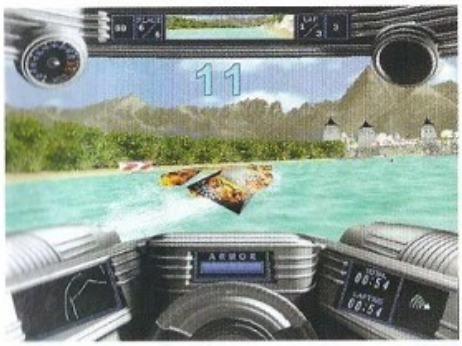
Tempestad era su nombre...

Cuenta la leyenda que en el pasado, hace mucho tiempo, allá por el año 2.555 DC, la espada Excalibur fue robada por unos invasores. Tan sólo una persona tenía el poder de romper la cadena de acontecimientos que las profecías auguraban como el comienzo de la Gran Catástrofe. Esa persona era el aprendiz de Merlín: tú.

Tendrás que salvar a la población del planeta de una destrucción segura, luchando a través de trescientas localizaciones en un juego creado con tecnología 3D al más puro estilo Tomb Raider, que propone más de cincuenta personajes diferentes e intrincados puzzles para poder avanzar. Resulta imprescindible el uso de una tarjeta aceleradora para que las 3D corran con fluidez a través de los múltiples niveles inmersos en la ciudad de Salto. Una nueva reconversión que llega esta vez desde Play Station para derretir los paladares más exquisitos en el más puro arcade de próxima aparición.





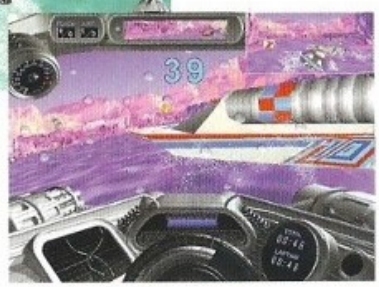


Speedboat Attack

El rayo marino

Imagina la emoción de las carreras en Fórmula 1, la velocidad de las máquinas, los gráficos laterales y el asfalto pasando a toda velocidad bajo tus ruedas... Si tomas todo eso y lo llevas al mar, sustituyendo el coche por la más brutal y maniobrable lancha que imagines, estarás jugando Speedboat. Con ella podrás recorrer hasta diez entornos distintos repletos de obstáculos, icebergs, minas y armas enemigas, solo o acompañado de un máximo de cinco amigos en Internet. A la luz del día, de noche o incluso con niebla, cinco lanchas diferentes te esperan.

Dispondrás de tres modos de juego en las carreras: contrareloj, arcade y campeonato. Comunicaciones por radio, turbo y el más avanzado elenco de armas de alta tecnología estarán a tu disposición para sacar el mayor partido a la carrera. Un diseño futurista tanto para el interior como para el exterior de las lanchas ofrece una pantalla de juego limpia. Cada máquina dispone de radar, cuenta kilómetros, cronómetros, cuentavueltas y dispositivos especiales para las armas. Buena pinta y buenos gráficos para desafiar las leyes de la física: ¡Si Einstein levantara la cabeza...!



El agua es la densa atmósfera del interior de la Tierra. Como en la compuesta por aire, en esta también hay pájaros. Algunos muy veloces...

Speedboat Attack

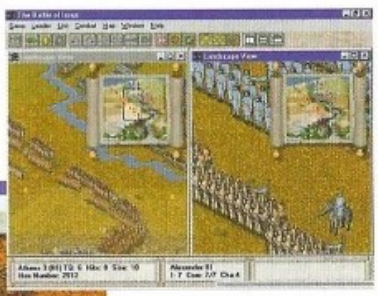
Editor: Criterion Studios
Distribuidor: Proein

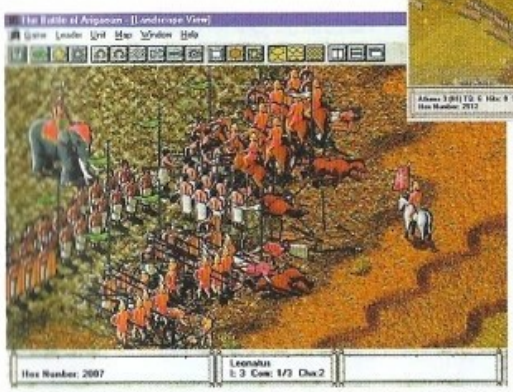
The Great Battles of Alexander

La magnificencia de quien fue dueño del mundo

Alejandro Magno, educado en el saber de la Antigua Grecia por Aristóteles e hijo de Filipo II de Macedonia, fue consagrado rey a la edad de veinte años, tras el asesinato de su padre. Él mismo es quien te invita a participar como estratega en la más grande aventura de la historia de la humanidad: su conquista del mundo. Los que hoy se llaman Turquía, Israel, El Líbano, Egipto, Jordania, Siria, Libia, Chipre, Afganistán, Irak, Irán, el área soviética de Asia Central, Pakistán y la India, cayeron bajo su espada. Nunca después ha sido igualado un imperio tan imponente, salvo quizá por España cuando en sus dominios no se ponía el sol.

Sumérgete en la lucha, une a griegos y macedonios y parte en busca del persa para iniciar tus conquistas particulares utilizando armas y unidades militares de la época, caballos, elefantes y carros. Disfruta de un sencillo interfaz que ofrece diversos puntos de vista de la batalla tanto si juegas una campaña como si se trata de una batalla individual, bien sea tú solo contra el ordenador o con la opción multijugador que soporta hasta un total de doce usuarios incluso en Internet, deslindando el resultado de sus diez batallas más importantes.





Sorprendió al mundo por su juventud y valor. Conquistó la mayor parte del entonces "universo conocido" y murió muy joven. ¿Irrepetible?

The Great Battles of Alexander

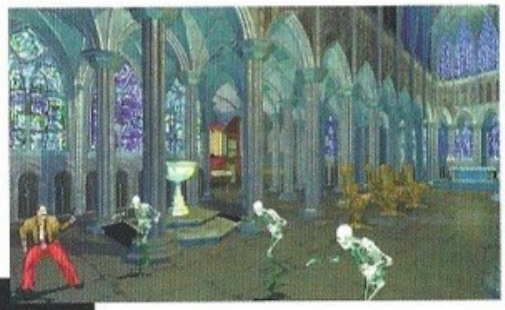
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

Zombieville

Cuando mortales vivos, y muertos que lo estuvieron, se ven obligados a pasear por las mismas calles, nada bueno puede resultar. Y es que como dice el refrán: ¡Nunca juntes las churras con las merinas!

Una convivencia forzada

Cuando un reportero del Yorkford Daily News se encuentra en misión informativa y descubre que en un pueblo cercano a una conocida base militar, se ha declarado una emergencia, no puede evitar la sospecha de saber que algo fuerte se está "cociendo". Pero el sobresalto es brutal cuando recuerda que hace un tiempo, aquella misma base fue el centro de un escándalo acerca del uso indiscriminado de bombas atómicas. Tu misión como protagonista del juego será la de ir a investigar la noticia... y los efectos de la energía nuclear en el entorno.



Zombieville es un juego con un límpido aspecto visual semejante al anteriormente comentado Redneck Rampage, pero con gráficos más pulidos si cabe y un ambiente semejante al propiciado en Realms of the Haunting. La solución de sus enigmas nos transporta a un mundo en donde vivos y muertos comparten la existencia sumidos en una tétrica atmósfera no desprovista de humor por ello. Los esqueletos en las catedrales y los sobresaltos fáciles con efectos de sonido semejantes a los de las antiguas películas de terror, son gratis.

Zombieville

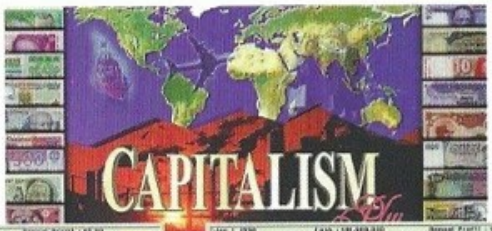
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Capitalism Plus

Un juego de estrategia que versa sobre el dinero, el poder y la abundancia... o de lo que ocurre cuando estás acostumbrado a tales cosas y te faltan.

El poder del dinero

Elaborados modelos industriales y de mercados financieros son parte integrante de este juego que incorpora nuevos gráficos. Su sistema de ventanas abiertas para acceder a todo tipo de información, e incluso a varias circunstancias que se estén produciendo en un mismo momento, permite un conocimiento actualizado de la situación en que te encuentras, y propicia el avance de tus estrategias a través de los bulliciosos pasillos de Wall Street. Productos, oportunidades, negocios y cómo no, las presiones del mundo de los mercados financieros estarán a tu disposición para ofrecerte la posibilidad de crear un verdadero imperio. Como el juego trata los datos de la forma más realista posible, no cabe duda que se consolida como una verdadera escuela para aquellos a quienes los negocios hayan interesado desde hace tiempo. Capitalism Plus incorpora mapas reales de Europa, Asia y Estados Unidos con sus revoluciones tecnológicas y disturbios que desequilibran con facilidad la sensible balanza de la economía de los países. Y si crees que no tienes bastante con esto, puedes medirte frente a ocho competidores, a ver si queda algo de vuestros nervios después del juego.



Capitalism Plus

Editor: Interactive Magic/ES
Distribuidor: Friendware

Galapagos

Encuentro en el ciberespacio

Tu misión en el juego será la de ayudar a Mendel, un ser de realidad cibernética con una gran capacidad de aprendizaje que se encuentra atrapado en una dimensión de la cual no puede escapar. Galapagos, el lugar en donde se desarrolla la acción es un mundo irreal concebido con una rica y mortal belleza que atrapa al jugador en una telaraña mortal de trampas y puzzles. Diseñado en 3D y con texturas mapeadas en donde los efectos de luz y sombra han sido especialmente construidos con un cuidado diseño, las explosiones, los efectos de sonido con sus alarmantes ruidos y los movimientos de la cámara, se vuelcan en el juego para crear una dramática atmósfera que acabará con los nervios del más impasible. Con elementos que recuerdan en parte a MDK, aunque sin llegar a su euforia, y un aspecto simple pero de compleja resolución a la hora de advertir elementos del entorno, a cada paso te formulas una pregunta sustancial: ¿cómo avanzo ahora?.

El hecho de haber sido educados en la existencia de un única realidad no quiere decir que las demás no existan. El hombre ha creado algunas recientemente ... y estas son las consecuencias.

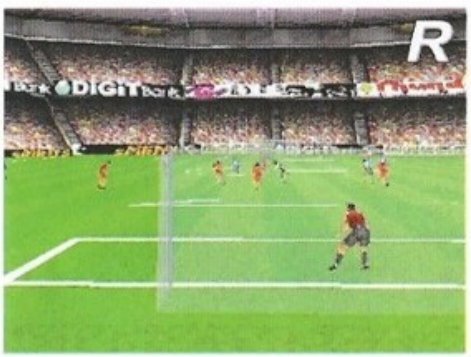
Galapagos

Editor: Anark
Distribuidor: Electronic Arts

Adidas Power Soccer

¡Saque de puerta!

Pues no. No es el producto definitivo, pero si la definitiva versión de este juego despersonalizado de Play Station y abocado al mundo del PC. Por el interior de sus estadios tridimensionales generados en tiempo real, discurren los acontecimientos entre jugadores simulados a través del ya conocido método Motion Capture, los cuales pueden disputar los partidos que quieras disfrutar en dos modos de juego distintos: como simulación o como máquina recreativa. Tendrás oportunidad de disputar numerosos partidos entre equipos ingleses, franceses, alemanes italianos y españoles, jugando bien en modo amistoso, en torneos de copa y hasta en las ligas nacionales e internacionales. No se excluye la posibilidad de escuchar los comentarios del locutor en el idioma que elijas mientras contemplas una pantalla de juego bastante limpia aunque de dudosa calidad visual a juzgar por las imágenes que reproducimos con este artículo. Más adelante descubriremos la verdad de todo esto...



Descubre una nueva dimensión futbolística con el enésimo título versado sobre este popular deporte. ¿Acaso habrá llegado la entrega del producto definitivo?

Adidas Power Soccer

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

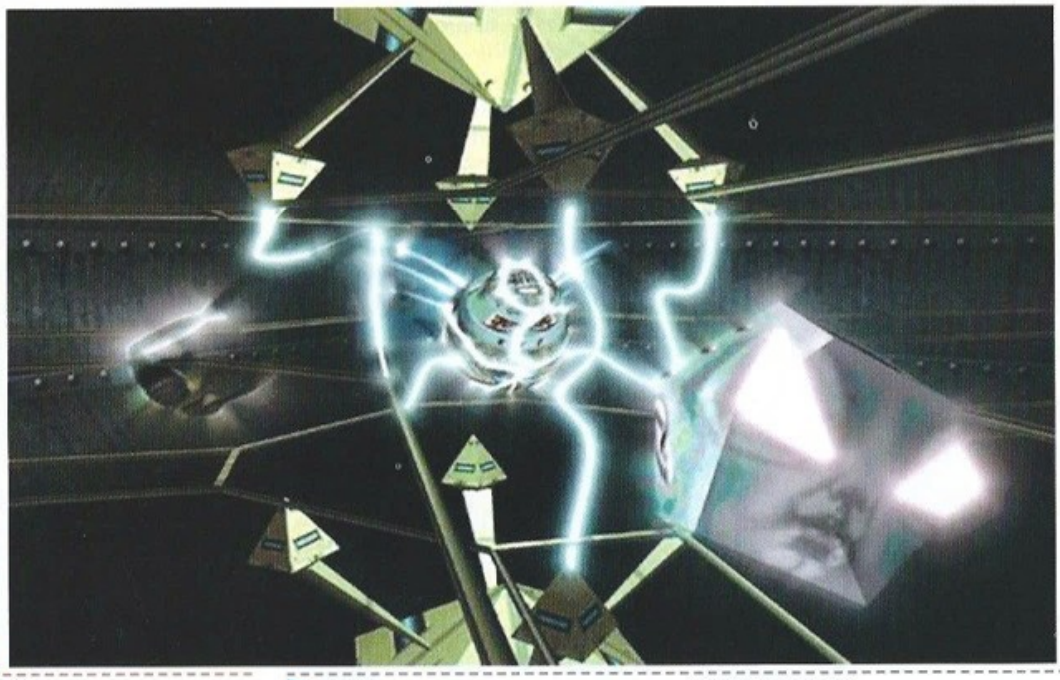
¡La infección se acerca!

Virus

Lo que cualquier usuario de ordenador teme está a punto de convertirse en realidad, cuando un virus virtual entre en tu ordenador. De ti dependerá detenerlo, o asistirás a la destrucción de tu sistema y todo tu trabajo. Tienes que trabajar rápido o el virus inutilizará tu ratón, desactivará el teclado, destrozará tus ventanas y corromperá los archivos del disco duro.

Parece que vamos a tener que dejar de quejarnos con respecto a la falta de originalidad en los juegos, aunque sea gracias a títulos como éste. Diseñado por Kidum Multimedia, una compañía israelí (últimamente parece que sólo los creadores de aquellos países que no tienen tradición en programación de juegos nos dan sorpresas, como sucediera con los rusos de Counter Action), Virus será realmente una increíble aportación a la industria, prescindiendo de gustos individuales a la hora de reconocer su originalidad.

En contra de la impresión que pudiera dar este juego viendo alguna de sus pantallas, pertenece íntegramente al género de la estrategia, eso sí, en 3D. El mundo virtual generado para jugar, será completamente diferente en cada ordenador, ya que Virus incluirá en el escenario diversos archivos procedentes del disco duro, como los gráficos, textos, o el propio escritorio de Windows 95. Pero vayamos por partes.



El planteamiento novedoso

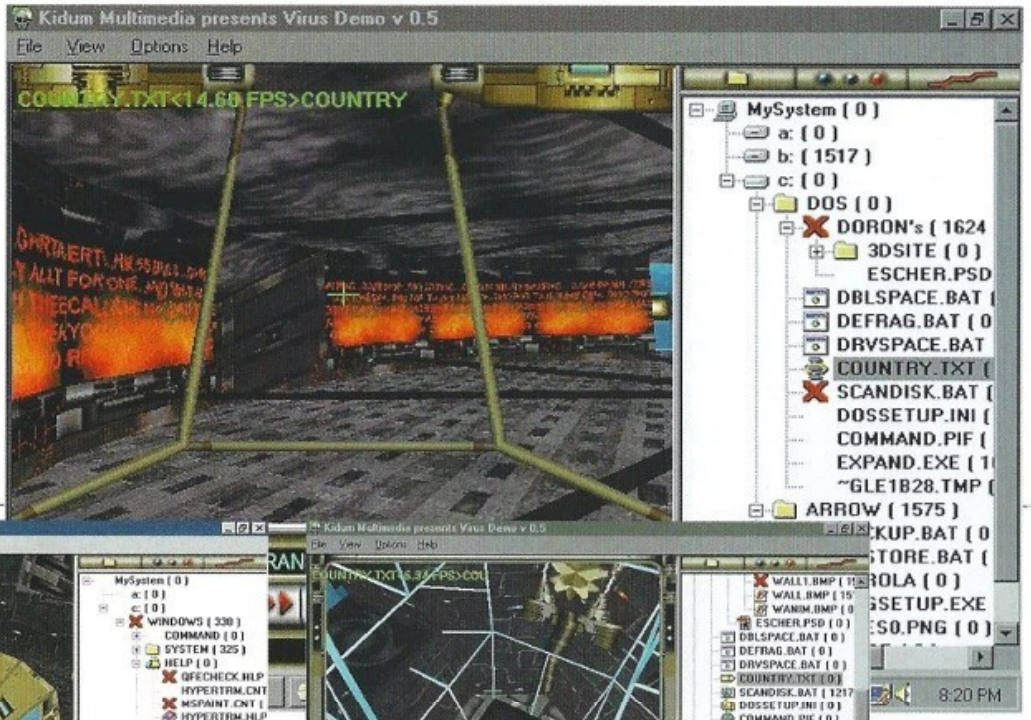
Como ya hemos dicho antes, el juego plantea una situación terrible: un virus entra en el sistema y pretende apoderarse de él dejándolo totalmente inútil para el usuario. Además, como muchos virus, éste será capaz de reproducirse y mutar, con lo que el antivirus tendrá que ir evolucionando con la "criatura". Desde el núcleo del sistema, el procesador, el jugador tendrá que localizar y destruir al invasor, creando diversos sistemas de defensa y ataque al mismo tiempo que reúne materias primas para ello. Evidentemente, el recurso utilizado para cualquier cosa serán los bytes, esas porciones de información que agrupando bits, componen cualquier sistema.

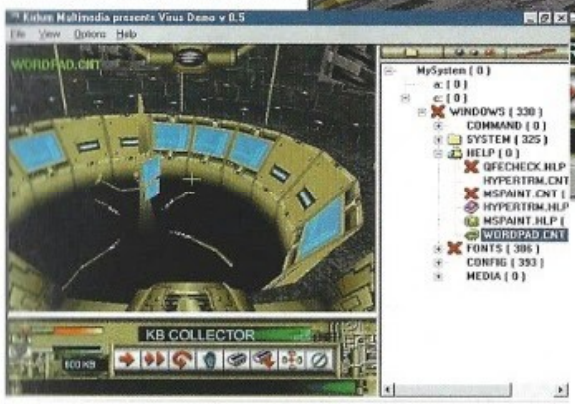
Por tanto, habrá que crear una serie de vehículos recolectores que se ocupen de reunir bytes para que el procesador pueda crear nuevas herramientas con las que trabajar. Entonces se podrán crear estructuras como una fábrica de vehículos, un taller de reparación o una sala de defensa. Cada una hará posible la creación de nuevos vehículos, y así sucesivamente como en cualquier juego de estrategia, aunque en 3D. El jugador dispondrá de tres opciones de control: enviar a un vehículo a realizar una tarea y dejarle a su aire, seguirle con la cámara, o tomar el control directo.

Siempre diferente

No queremos adentrarnos en demasía en el aspecto estratégico, del que daremos buena cuenta en su momento, por lo que vamos a destacar algunos de los elementos más curiosos y sorprendentes del juego. Ya hemos dejado claro que se desarrolla en un entorno 3D, y el que sea en primera o tercera persona depende de cómo se esté jugando y controlando los vehículos. Pero, ¿cómo es este entorno, de qué está compuesto?

El programa lee diversas partes del disco duro del ordenador en que esté instalado, así como de la disquetera (si hay un disquete dentro), y en principio, cualquier unidad lógica conectada al siste-





ma. Basándose en todo esto, se genera un escenario 3D en el que las salas se corresponden con carpetas y/o archivos, y en las paredes pueden aparecer determinados archivos estándar como gráficos, sonido, texto, o el propio escritorio de Windows 95. Lo anterior se monta sobre un mundo básico en el que ya existen determinados lugares clave y necesarios para el juego, dando como resultado un mapa único en cada ordenador.

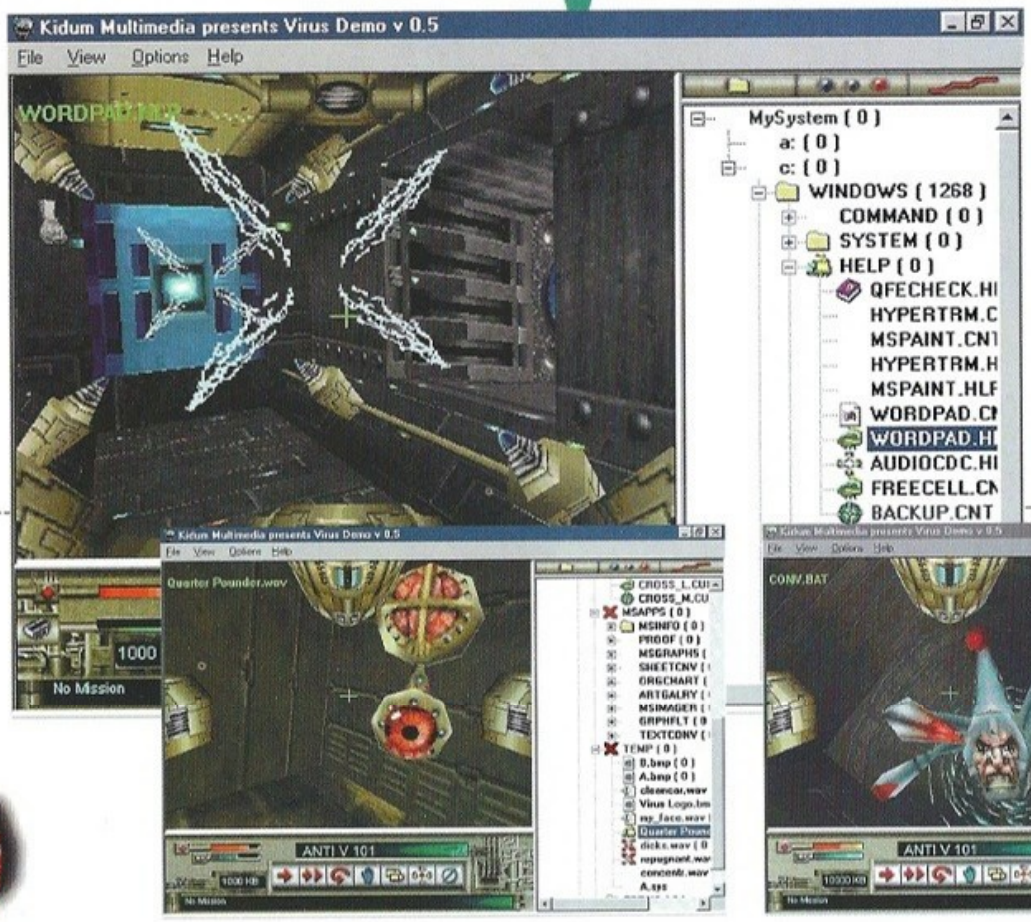
Por si esta mezcolanza de programa y unidades lógicas no fuera bastante, todo esto funciona en tiempo real. Si por ejemplo se incorporan nuevos archivos al disco o se altera algo en el escritorio sin haber cerrado Virus, sino cambiando de tarea o minimizándolo mientras tanto, el juego actualizará inmediatamente esta información en el escenario pertinente.

El mundo virtual generado para jugar será completamente diferente en cada ordenador

El equipo de diseño, como suele ser habitual, planifica cada escena en papel antes de hacer nada en el ordenador, incluyendo las posibles escenas de acción que se pueden producir en un momento dado. En esta imagen, un virus Escorpión ataca a un Tanque B, Antivirus 102.

La realización de bocetos previos al diseño en ordenador es un paso muy importante, ya que en muchas ocasiones, los artistas gráficos no son quienes han ideado el juego y tampoco tienen libertad para hacer lo que se les antoje, por lo que utilizan como guía los dibujos a mano alzada para dar al equipo de diseño exactamente lo que quiere.

Como ejemplo os mostramos el virus Escorpión en papel y modelado en 3D. Obsérvese el aspecto de malignidad que ofrece su mirada, algo que era inevitable perder en el ordenador debido al ritmo de la acción y la utilización de estructuras 3D lo suficientemente sencillas como para no ralentizar demasiado el juego.



La zona de acción posee gráficos en alta resolución y una libertad de movimiento esférico en 360°, al igual que ocurría en títulos como Descent

Navegación por el sistema

Al tratarse de un juego de estrategia, tiene que haber evidentemente un sistema para controlarlo todo aun cuando se está dirigiendo manualmente un vehículo. La pantalla está dividida en tres zonas bien diferenciadas: el cuadro de mando, el cuadro de navegación, y la zona donde se desarrolla toda la acción. Desde el cuadro de mando, situado justo debajo de la zona de acción, se dan las órdenes a los vehículos y estructuras. Las opciones de construcción de vehículos, generación de antivirus, recolección de bytes, patrulla, seguimiento, reparación, y algunas más, están todas disponibles aquí dependiendo del vehículo o estructura seleccionados.

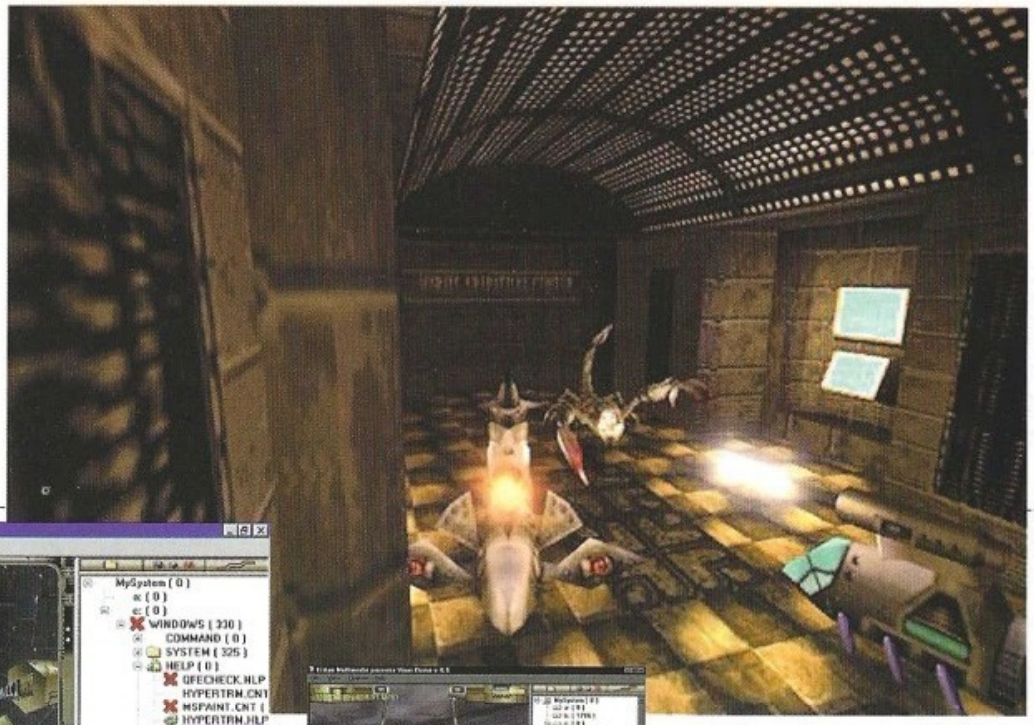
El cuadro de navegación, que ocupa casi el tercio derecho de la pantalla, tiene un aspecto muy similar al de una ventana del Explorador de Windows 95, con unos ligeros cambios sobre el mismo. En él se ofrece un "mapa" de las unidades lógicas que ha detectado el juego al arrancar, con carpetas, subcarpetas y archivos. Aunque en un principio este despliegue de información es muy corto, a medida que los virus progresan, el mapa del disco duro –por ejemplo– se amplía alcanzando un tamaño bastante respetable. Los archivos o carpetas infectados aparecerán marcados con una X roja, y cuando un vehículo se encuentra en uno de ellos, ya sea combatiendo o recolectando bytes, aparece también a la izquierda del nombre de la carpeta o archivo, con lo que siempre se puede seguir el rastro de las unidades.

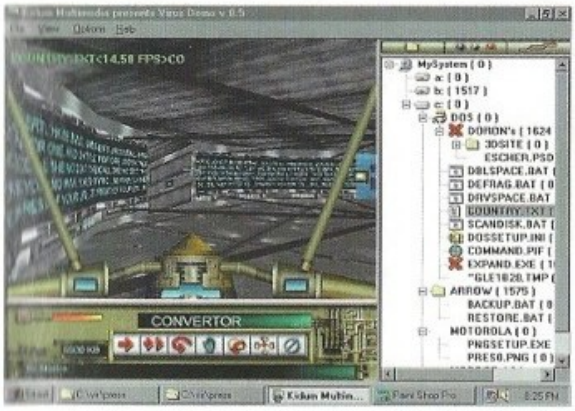
Esta misma zona puede ser reemplazada por un panel de control donde aparecerá todas las estructuras y vehículos construidos, ofreciendo información sobre las órdenes que tienen asignadas y si están o no bajo ataque. Una simple pulsación bastará para localizar a cualquiera de ellas inmediatamente y asignarle órdenes desde el cuadro de mando.

Por último, la zona de acción representa gráficamente todo el escenario y los combates, con gráficos en alta resolución y una libertad de mo-

Este es el aspecto que ofrece un archivo WAV del disco duro antes y después de ser infectado por un virus. En estados de infección avanzada, la imagen se distorsiona en espiral impidiendo casi reconocer lo que había realmente en ese lugar. Pero no sólo esto, sino que al pasar una unidad por un archivo WAV, se puede escuchar la reproducción del mismo, y cuando se corrompe, el sonido también lo está.

Virus tendrá una opción multijugador, lo que puede ser salvaje sobre todo en red, donde se jugará en una gigantesca matriz de sistemas virtuales





único que por fin dará un giro al manoseado género de la estrategia con un nuevo concepto, un diseño innovador, y un entorno 3D tan plausible como los de cualquier juego de acción, cosa poco frecuente en este tipo de juegos.

vimiento esférico en 360º al igual que en títulos como Descent. La animación se desenvuelve a una velocidad de 25 imágenes por segundo, y el sistema de control hace que sea muy fácil adaptarse a todo esto.

Virus tendrá una opción multijugador, algo que puede ser realmente salvaje sobre todo en red, donde se jugará en una gigantesca matriz de sistemas virtuales en la que los jugadores pueden escoger entre ser antivirus o los propios virus, desplazándose de un sistema a otro para crear el caos absoluto o el orden perfecto y erradicar los virus de la red.

Con toda esta información puedes hacerte una idea general de lo que promete ser Virus dentro de un par de meses, aunque ya se perfila como un juego

El escritorio quizá sea el elemento más notable del funcionamiento en tiempo real de la integración del ordenador dentro del juego.

Si se minimiza el juego y se abre la calculadora, por ejemplo, en Windows 95, ésta aparecerá integrada en el escritorio que se ve dentro de la zona correspondiente del juego. Sin duda, una prueba más de la originalidad y el curioso diseño de Virus.

Colección otoño/invierno '97 (II)

Continuando el reportaje iniciado el mes pasado sobre los juegos más destacados que saldrán en los próximos meses, te avanzamos ahora los correspondientes a los géneros de acción, deportes y simulación.

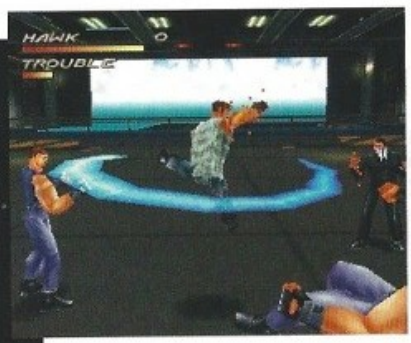
Quizá entre los géneros que en esta ocasión trata el reportaje resalte el de acción, que cuenta, sin duda con más seguidores que los deportes y los simuladores. Los entornos 3D, cada vez más reales, se acercan a pasos agigantados a esa entelequia que hemos llamado mundo virtual, sin saber muy bien qué define este término.

ACCION

No son todos los que están ni están todos los que son, principalmente porque de muchos de ellos te hemos hablado con detalle no hace demasiado tiempo, en un reportaje especial sobre juegos de acción 3D publicado en el número 19 (Junio '97). Con lo que te contamos entonces, y viendo lo que se avecina, hemos de reiterarnos en nuestra afirmación del mes pasado: los juegos 3D son mayoría, y las exigencias en cuanto a equipo mínimo instalado aumentan cada vez más, siendo obligatorio en muchos casos poseer una tarjeta 3D para disfrutar de estos fastuosos títulos.

Sin embargo, aunque muchos de ellos serán unos simples Doom donde el único objetivo es aniquilar al enemigo, una buena parte derivan sus esfuerzos hacia otros terrenos más atractivos, incluyendo ciertos elementos de juego que de una u otra forma, no harán sino enriquecer la experiencia ofrecida. Puzzles y situaciones cada vez más cercanas a la aventura, aunque no en abundancia, son buena prueba de ello.

Entre los títulos que se van a compilar a continuación, destaca Tonic Trouble, de Ubi Soft. Quizá no vaya a ser el más vendido, e incluso podría no obtener buenas críticas, pero podrá vanagloriarse de una cosa que nadie debiera atreverse a poner en duda: será distinto por su aspecto claramente diferente y posiblemente innovador, algo que los equipos de programación franceses están consiguiendo cada vez más.

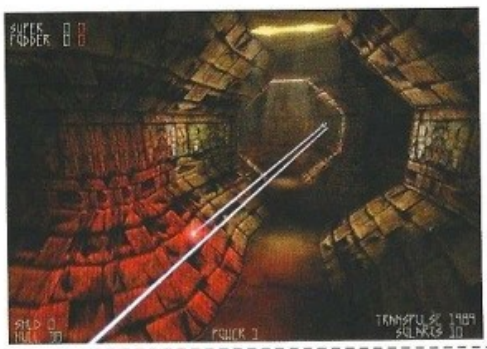


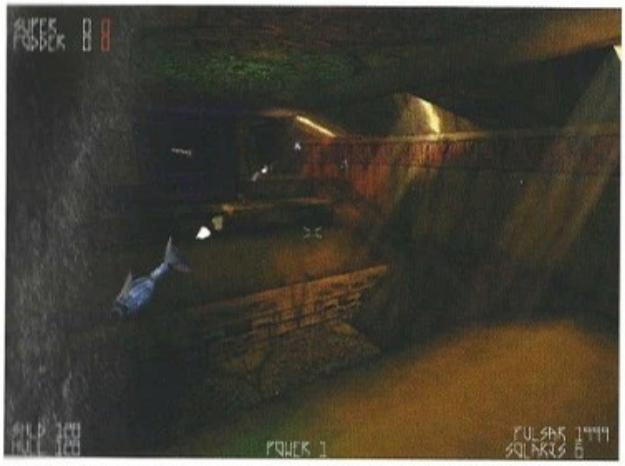
Fighting Force (Eidos)

Inspirado en clásicos como Double Dragon, pero llevando la jugabilidad hasta sus últimas consecuencias en un entorno 3D, Fighting Force quiere ser una experiencia única para los aficionados a la acción en tercera persona. Sus cuatro protagonistas poseen una gran cantidad de movimientos individuales que los diferenciarán entre sí, así como ciertas habilidades que permitirán acceder a determinadas zonas de juego a las que los demás no podrían entrar. Cada uno de los ocho niveles se dividirá en 25 escenarios donde se podrá combatir con múltiples enemigos a la vez, con una absoluta libertad de movimiento que vendrá dada por más de 50 movimientos diferentes para cada personaje. Enemigos de fin de fase, bonus, todo tipo de extras y algunas sorpresas, llevarán los arcade de lucha a un nuevo nivel, dando a elegir diferentes caminos para terminar el juego de forma que haya un alto nivel de rejugabilidad.

Forsaken (Acclaim)

Un experimento fuera de control deja la Tierra destrozada. Diez años después el sistema queda clasificado como "abierto para el pillaje", y todos los mercenarios de la galaxia tienen vía libre para saquear todo lo que puedan. El jugador asumirá el papel de uno de estos implacables mercenarios, y montado en su pioncycle, tendrá que combatir a espantosos mutantes para conseguir su fortuna.





Forsaken tendrá un entorno Descent en primera persona con libertad de movimiento en 360 grados, 15 niveles para un solo jugador, y 8 para multijugador. El mercenario contará con más de 25 armas diferentes para lograr su cometido, pudiendo interactuar con los escenarios, por ejemplo, volando puertas. Habrá 15 personajes distintos con personalidades individuales, y el sonido ofrecerá la opción 3D para mejorar la ambientación.

Half Life (Sierra)

Para este título, el equipo de programación ha realizado un enorme esfuerzo que ha permitido implementar los elementos principales que ofrecen las tarjetas 3D –como transparencias o difuminados– en el propio software, de forma que no hará falta una tarjeta especial para disfrutar de ellos, aunque estos y otros efectos se podrán potenciar con 3Dfx y MMX.

Los monstruos estarán animados gracias a un sistema "esqueletal" que junto a otros avances, permitirán ver criaturas con más de 6.000 polígonos comportándose de forma totalmente impredecible en función de un sistema de inteligencia artificial que les concederá una filosofía cuando menos chocante con la habitual de otros juegos: los enemigos no quieren morir, así que no se embarcarán en misiones suicidas y evitarán realizar determinadas acciones kamikaze. El protagonista de Half Life se enfrentará a sus congéneres, a unos alienígenas y encima tendrá que idear la forma de poner paz en el conflicto entre humanos y extraterrestres. Prometedor, ¿verdad?

Omikron (Eidos)

Definido no como un juego, sino como una nueva experiencia, Omikron ofrecerá una mezcla perfecta de acción y aventura en un excitante mundo 3D con total libertad de acción y movimiento. El jugador podrá explorar las calles y edificios de la ciudad de Omikron, hablar con sus gentes, coger y usar objetos, pelearse a puñetazos, disparar armas o conducir vehículos, todo en un mismo paquete.

Las secuencias de combate 3D en tiempo real han sido animadas con captura de movimiento real en sesiones especiales creadas y realizadas por campeones del mundo en artes marciales. Otro de los aspectos destacables a nivel gráfico es que los rostros tendrán animación también capturada de expresiones reales de actores, que en 65.000 colores y una resolución de 640x480, puede ser increíble. Omikron será un juego vivo, con ciclos reales de día y noche y acontecimientos que escaparán del control del jugador.

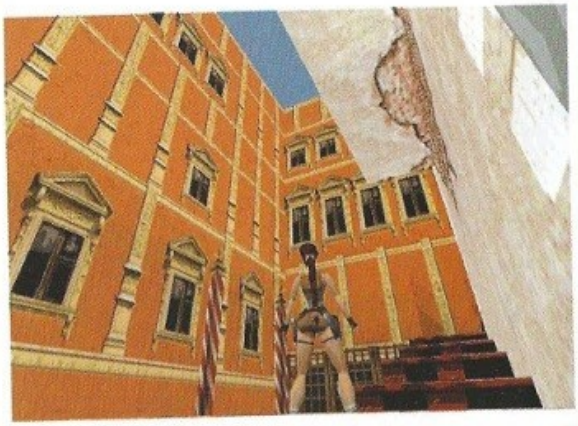
Pandemonium 2 (Crystal Dynamics)

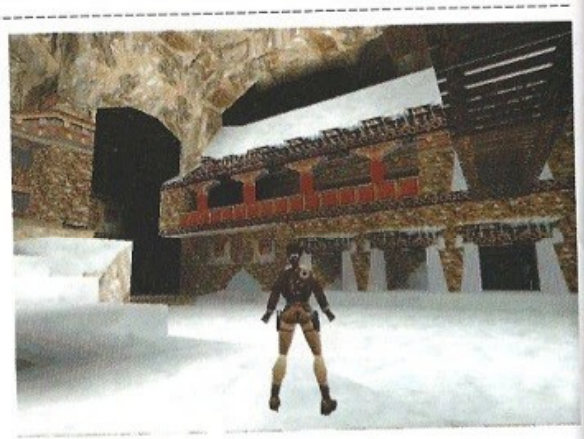
Tres personajes absolutamente descontrolados persiguen el Cometa de las Posibilidades Infinitas. Entrando de lleno en el universo 3D en tercera persona, con todo lujo de detalles gráficos como una cámara dinámica libre, esta secuela creará auténtica ansiedad en el jugador cuando se meta en la piel de uno de sus protagonistas, recorriendo un universo brutalmente psicodélico que deshará sus sentidos.

Los movimientos de los personajes –Nikki, Fargus y Sid–, incluirán disparar, escalar, nadar, descolgarse y varias opciones más, cada uno de forma distinta para las tremendas personalidades de sus ejecutores. Todos los elementos de un buen arcade estarán presentes en Pandemonium 2, con niveles ocultos, numerosos secretos y extras entre otros. La banda sonora tecno promete ser una de las mejores creadas para un juego de ordenador, manteniendo al jugador en constante descarga de adrenalina.

Shadows of the Empire (LucasArts)

Esta nueva historia del universo Star Wars no se relatará únicamente en el juego de ordenador y consola, sino que será editada en una novela y una serie de comics. Ambientada en un periodo intermedio entre El



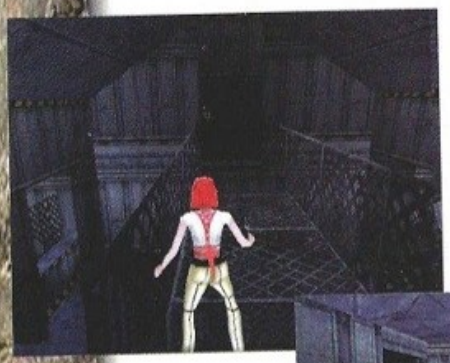


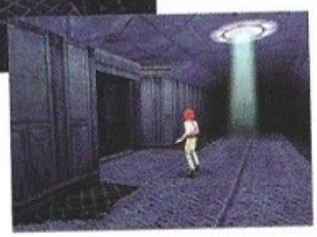
Imperio contraataca y El retorno del Jedi, la narración llevará al jugador hasta los más bajos fondos de la galaxia, donde encontrará contrabandistas y asesinos bajo el yugo de un oscuro personaje llamado Xizor, brillante, manipulador y atractivo alienígena que se ha convertido en confidente del Emperador.

Darth Vader siente el enorme poder de Xizor sobre el Emperador abiertamente, y habla al dictador en contra de su consejero. La relación entre ambos siervos del Imperio se vuelve tensa, repleta de desconfianzas e intrigas. Surgen rumores sobre una conspiración contra el hijo del propio Vader, Luke SkyWalker. Con tan fantástico escenario, esta aventura de acción 3D promete no decepcionar a nadie a lo largo de sus 10 nivelescon un impacto visual de calidad casi equiparable a la de un filme.

The 5th Element (Kalisto)

Basado en la película protagonizada por Bruce Willis, y siguiendo su guión, este juego de acción 3D en tercera persona ambientado en el 2143, llevará al jugador por 15 sorprendentes niveles entre los que estarán Nueva York, Astroport y Fhloston Paradise. Estarán presentes numerosos enemigos extraídos directamente del filme.





Desarrollado en estrecha colaboración con la productora de la película, The 5th Element ofrecerá un complejo sistema de efectos visuales, que se verá potenciado por tecnología 3D y una brillante ambientación sonora que acrecentará la sensación de estar metido en el escenario. Quizá se trate de una de las escasas veces que una licencia del cine merece la pena, aunque habrá tiempo los próximos meses para comprobarlo a medida que haya nuevas informaciones disponibles.

Tomb Raider 2 (Eidos)

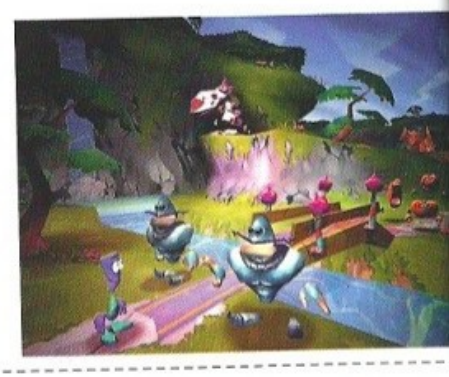
Dagger of Xian será el subtítulo de las nuevas aventuras de Lara Croft, la espectacular heroína que las pasadas Navidades desató pasiones en todo el mundo alcanzando incluso a superestrellas como los U2 en su gira actual, o a las Spice Girls que grabarán un disco con ella.

Según la leyenda, aquél que hunda la Daga de Xian en su corazón, obtendrá el poder del dragón. Lara tiene que recuperarla. Entre las novedades que Tomb Raider 2 ofrecerá, se encuentran un sistema de iluminación dinámica, muchos más escenarios exteriores e interiores en edificios con complejos decorados, nuevos movimientos, armas y vestuario, más niveles, y modo nativo de Windows 95, lo que permitirá una animación más suave en esta secuela que sin lugar a dudas, será uno de los bombazos más sonados de los próximos meses.

Tonic Trouble (Ubi Soft)

Ed, un extraterrestre amistoso ha dejado caer por accidente una lata sobre el planeta Tierra. El objeto contenía una poción psicodélica que ha producido extraños efectos en los seres vivos y en el paisaje. Grogh, un enorme bruto, ha utilizado la lata para dominar el planeta. Al descubrir el desastre, que aún podría alcanzar proporciones mayores, Ed se ve obligado a ir a la Tierra para desfacer el entuerto mientras quede alguna esperanza de recuperación.

Tonic Trouble introducirá algunos elementos de aventura en un entorno de densa acción en el que se podrán ver hasta 64 personajes 3D en la misma pantalla. Los 15 mundos del juego se podrán am-



COMMAND & CONQUER™

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

RED ALERT™

THE AFTERMATH™

¡¡MISION IMPOSIBLE!!

RINCIPALES CARACTERISTICAS:

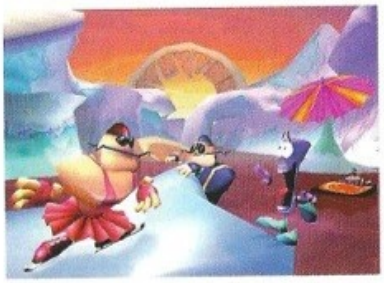
- **7 NUEVAS UNIDADES DISPONIBLES TANTO EN MISIONES PARA UN SOLO JUGADOR COMO PARA MULTIJUGADORES.**
- **18 MISIONES COMPLETAMENTE NUEVAS.**
- **MAS DE 100 NUEVOS MAPAS MULTIJUGADOR.**
- **MAPAS ESPECIALMENTE DISEÑADOS PARA PARTIDAS MULTIJUGADOR CON 2 Y 4 JUGADORES.**
- **BANDA SONORA CON 8 NUEVOS TEMAS.**
- **NUEVAS UNIDADES ALIADAS Y SOVIETICAS.**

Virgin INTERactive

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2° D. 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

Westwood™ STUDIOS

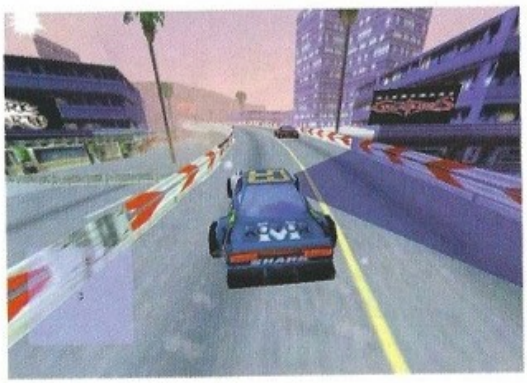
Command & Conquer , Red Alert y Aftermath son marcas registradas de Westwood Studios, Inc
Publicado en 1997 por Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.



pliar a través de la página Web que Ubi dedicará al título, donde entre otras cosas habrá nuevos niveles y personajes. Aunque no será multijugador –al igual que no lo era Tomb Raider–, su filosofía, diseño y aspecto visual, encontrarán una cálida bienvenida entre todos los que esperan originalidad y diversión.

Ultim@te Race (Kalisto)

Hasta 16 jugadores al mismo tiempo podrán participar en Internet –entre otros sistemas de conexión– en este título de carreras de impresionante aspecto visual.



Con soporte para las principales tarjetas 3D, y una resolución de hasta 800x600 en 32.000 colores, esta producción ofrecerá toda suerte de efectos visuales como brillo de faros, sombras para coches y escenarios, cielo 3D, reflexión de texturas en el cristal del coche, humo, proyecciones en el suelo, reflejos metálicos en el coche, marcas de neumáticos en carretera, niebla o transparencias, así como día y noche.

Sin pretender entrar en el campo de la simulación, los controles serán en cualquier caso los necesarios para hacer frente a los detallados y complejos circuitos con cambio manual o automático, freno de mano, y luces. Si se producen colisiones, los coches sufrirán daños y podrán perder piezas (habrá un estadio especial para destrozar vehículos, si es lo que quiere el jugador). En el modo un jugador, el sistema de inteligencia artificial presentará un duro desafío.

Wing Commander: Prophecy (Origin)

La quinta entrega de una de las sagas más emblemáticas de Origin estará por fin, según afirma el equipo de desarrollo, centrada en las secuencias de juego y no en la película, aunque seguirá habiendo vídeo en tiempo real. Parece ser que los Profetas de Kilrath han predicho el final de su mundo, y además el del resto del universo cuando su mundo desaparezca. La traducción de esto es una nueva y poderosa raza alienígena que pondrá en jaque a la Confederación.

Las misiones serán más largas y realistas, con diversos grados para perder o ganar. Por ejemplo, eliminar una nave crucero no será tan fácil como disparar un torpedo, sino que quizá hagan falta cinco misiones para lograrlo. Habrá opción multijugador que permitirá además la entrada dinámica –es decir, en misiones que ya están en desarrollo– de nuevos pilotos. Origin promete que este título satisfará a los seguidores de la serie, incluso a aquellos que vieron con disgusto Wing Commander IV.

XFire (Sir-Tech)

Este título se alejará mucho de la línea habitual de Sir-Tech, más enfocada en la estrategia, la aventura y el rol que en otro tipo de juegos. Su aspecto visual, una perspectiva isométrica 3D que recuerda inevitablemente a Diablo aunque quizá con unos escenarios más ricos, no deja dudas acerca de la alta calidad de los gráficos. Xfire estará ambientado en una atmósfera de ciencia ficción, y su única pretensión es ofrecer al

jugador horas de intensa acción arcade con posibilidad de multijugador a través de Internet, donde además se podrán obtener nuevos niveles y gráficos.

El modo de un jugador estará estructurado en campañas compuestas por misiones, a las que quieren añadir ligeros toques de algo más que acción para aumentar la complejidad del juego. Los distintos personajes tendrán armas individuales y podrán realizar diversas acciones.

OTROS

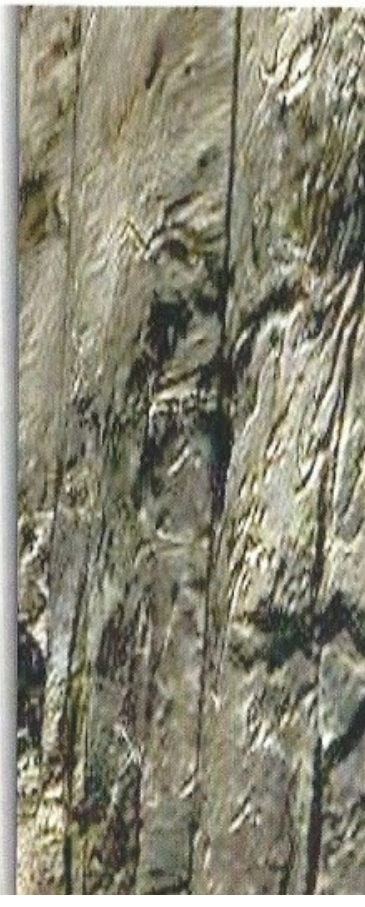
Además de los juegos anteriores, destacarán otros títulos de los que te hemos hablado en recientes ediciones de Computer Gaming World, como Turok (Acclaim), Jedi Knight (LucasArts), Deathtrap Dungeon (EIDOS), Daikatana (ION Storm), Unreal (GTI), Prey (3D Realms), Hexen 2 (id Software), Legacy of Kain (Activision), o Quake 2 (id Software). Todos ellos tendrán unos fantásticos gráficos 3D y diversos elementos de juego que los distancian de un simple "mata–bichos", aunque quizá lo malo sea que en principio, se concentran todos en el último trimestre del año, dejando en muy mal estado el bolsillo y un mal sabor de boca por el juego no comprado si de verdad las fechas se cumplen. No nos hemos olvidado de Blade, la eterna gran promesa de factura española, pero es que nadie en este planeta sabe realmente cuándo saldrá...

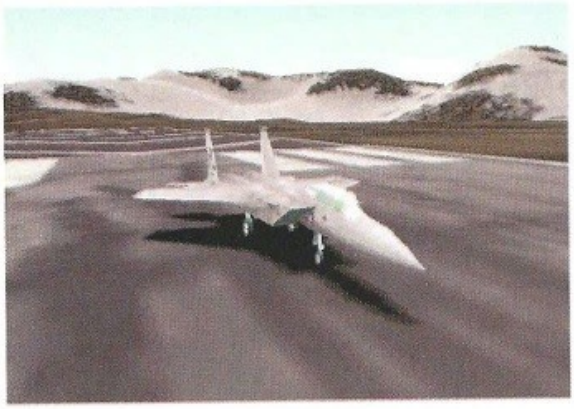
SIMULACION

Todos los productos de esta categoría ofrecerán sin excepción un alto nivel gráfico y entornos 3D que en ocasiones se podrán ver potenciados por el uso de tecnologías MMX y tarjetas 3D. Puesto que hasta cierto punto se ha producido un conveniente estancamiento de la tecnología que permite dejar de lado, en cierta manera, el aspecto gráfico, la mayor parte de los simuladores –a excepción de algunos que por tradición sigan una línea diferente– incluirán elementos tácticos y estratégicos en combinación con la simulación para reforzar su jugabilidad.

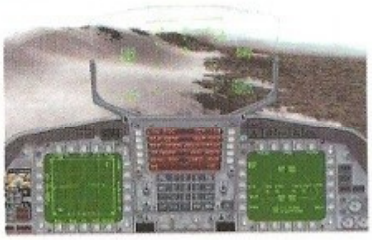
Paradójicamente, quizá sea en este género donde se vayan a producir la mayoría de las novedades en cuanto a diseño se refiere, como si el simple hecho de lograr una buena simulación de vuelo y combate con unos gráficos excepcionales no tuviera ya mérito de por sí. En realidad lo tiene, pero el usuario se acostumbra a esta oferta con demasiada rapidez y los equipos de diseño se obligan a buscar otros argumentos para convencer a su potencial comprador: exhaustivos datos de las máquinas y escenarios reales, complejos sistemas de inteligencia artificial, y la posibilidad de asumir un mando militar que en ocasiones va incluso más allá de la cabina de un avión, helicóptero, o cualquiera que sea la nave pilotada por el jugador .

Otros, prefieren preocuparse por aspectos que probablemente sólo los más expertos notarán, congratulándose por ello al descubrirlos. Nos referimos a la simulación física, algo que una buena parte de los diseñadores están perfeccionando cada vez más. El hecho de que un avión se rompa en varios pedazos y cada uno de ellos se convierta en un objeto de gran potencial destructivo en su trayectoria, o el poder despegar "tirando" un biplano a toda velocidad por un acantilado ante la imposibilidad de hacerse con los mandos, por poner dos ejemplos, eran cosas no demasiado viables hasta ahora.





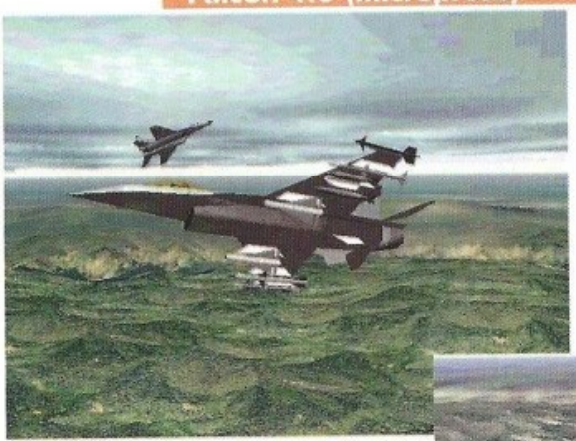
F-15 (Jane's)



Con todo el equipo de analistas de Jane's a su disposición, Andy Hollis (productor de la serie F15 Strike Eagle y AH-64D Longbow) está desarrollando una increíble simulación con un nivel de realismo que se extiende a los aspectos gráfico, físico y aviónico del juego. Un nuevo entorno gráfico basado en un sistema de objetos, proporcionará unas imágenes de gran riqueza y calidad con las tarjetas 3D más comunes.

El área de combate constará de 2,5 millones de millas cuadradas, sin duda una vasta extensión de terreno. F-15 incluirá también 2 campañas completas, opción multijugador, y un creador de misiones, que constituirá un fuerte valor añadido al producto. El modo Command permitirá adoptar un papel estratégico dirigiendo a todas las naves en una campaña, con lo que este título se suma a los que optan por la inteligencia militar además de la simulación. Como es habitual en los juegos de esta compañía, el software incluirá una generosa cantidad de información adicional en el manual.

Falcon 4.0 (Microprose)



Nativo de Windows 95, este título ofrecerá una de las opciones multijugador más impresionantes de cuantas se han visto hasta ahora, con campañas especialmente diseñadas para ello. Ambientada en la península de Korea, esta nueva edición de Falcon presentará una guerra que discurrirá en tiempo real en la que el jugador adoptará el papel de un piloto de F-16.

Este producto podría ser uno de los más realistas de los que van a salir debido a sus gráficos 3D de calidad fotográfica y los detallados modelos de los aviones, algo también aplicable a las armas y amenazas que tendrá que eliminar el jugador. El sistema Campaign Manager, diseñado para ocuparse de las batallas en tierra, mar y aire, creará toda la tensión, caos y aventura que poseen los combates aéreos de hoy día, llevando al jugador hacia nuevos horizontes en la simulación de combate.

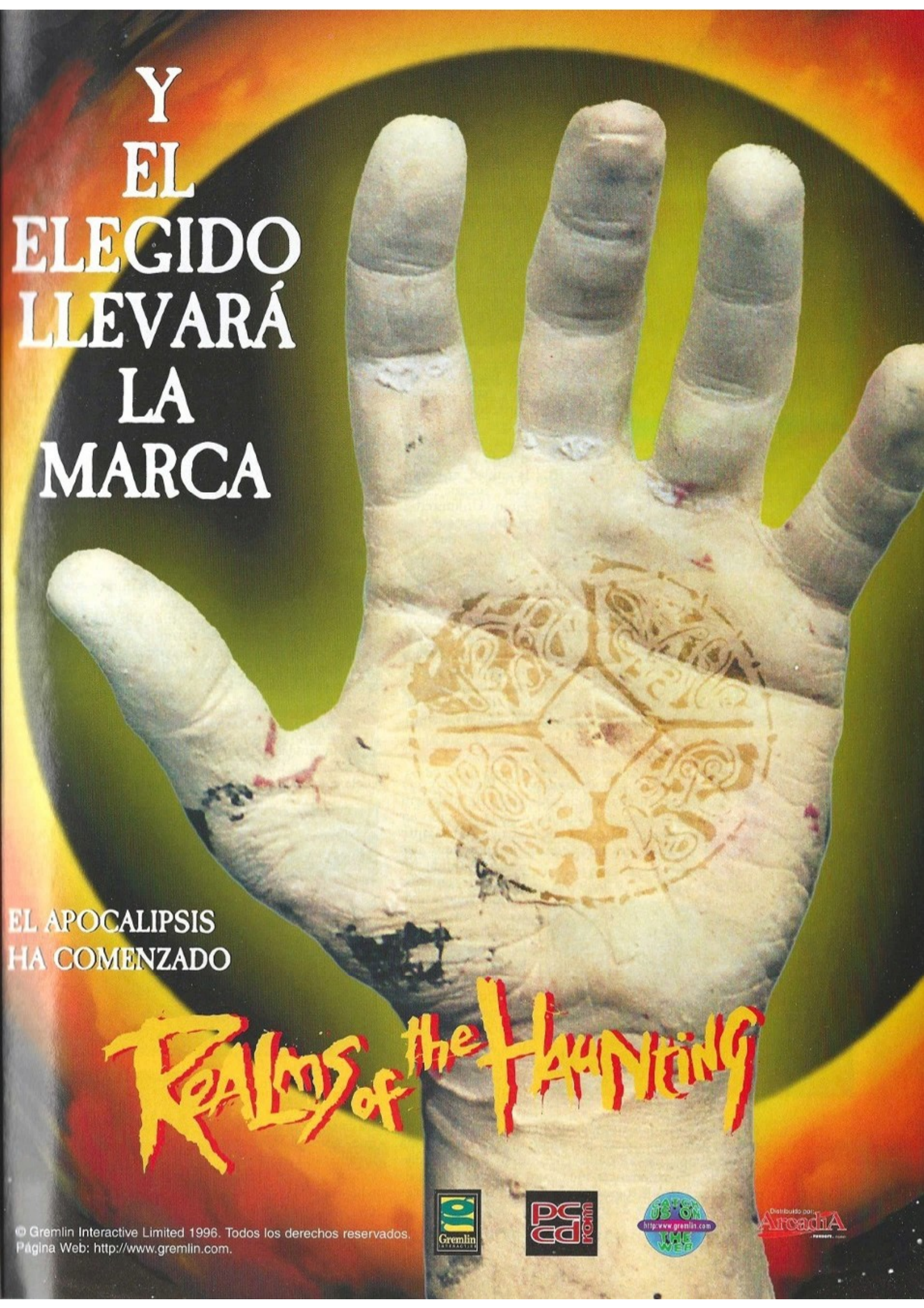
Flight Simulator 98 (Microsoft)

Será el primer juego en esta serie de Microsoft que aproveche el potencial del nuevo joystick SideWinder Force Feedback Pro, amén de las tecnologías MMX y aceleración 3D. Con respecto a ediciones anteriores, esta incorporará nuevos modelos de vuelo aprobados por Cessna y Learjet, tres nuevas opciones de nave (LearJet 45, Cessna 182 Skylane y el helicóptero Bell 206), y 3.000 aeropuertos.

En cuanto a las ciudades, habrá más de 45 con detalles 3D de calidad foto-realista, incluyendo Hong Kong y 20 nuevas estadounidenses. Los paneles de todas las naves y los sonidos digitalizados se mejorarán para incrementar el realismo. Todo esto parece configurar un precioso descanso del combate que ofrecen los demás simuladores, y descubrirá nuevos horizontes para la aviación civil dentro del género.

Flight Unlimited 2 (Looking Glass Technologies)

Unos años después del arrollador éxito de Flight Unlimited, parece que su inminente secuela se crecerá en un sector de la simulación que pocos títulos aparte



© Gremlin Interactive Limited 1996. Todos los derechos reservados.
Página Web: http://www.gremlin.com.

del Flight Simulator han tocado. Partiendo del aeropuerto de San Francisco, y pudiendo sobrevolar la ciudad, el piloto que juegue con Flight Unlimited 2 podrá escoger entre 48 destinos diferentes, todos ellos con sus edificios, vías ferroviarias, y todo lujo de detalles en el terreno que permitirán volar sin instrumentos.

Como contrapartida, será necesaria toda la tecnología disponible para afrontar condiciones atmosféricas adversas en esta fiel simulación, que además incluirá desafíos y situaciones que se le plantean a un piloto en la vida real. Una gran dosis de sangre fría y una cabeza despejada durante el vuelo, proporcionarán un alto nivel de satisfacción al piloto cuando por fin aterrice en un destino.

Flying Nightmares 2 (Eidos)

Esta secuela del conocido juego de Eidos ofrecerá una seria combinación de simulación de vuelo con estrategia en tiempo real. El juego estará dividido en dos grandes áreas: la Campaña de Cuba y Comandante FN2. La primera será una serie de intensas misiones realistas donde un grupo de anfibios USMC tendrá que tomar un fuerte militar en La Habana, mientras que la segunda se ocupará del aspecto multijugador con un máximo de 16 jugadores librando una batalla en tierra y aire.

Cabinas virtuales, gráficos en alta resolución con 65.000 colores y texturas mapeadas, soporte de plataformas MMX y tarjetas 3D, juego en Internet y toda suerte de opciones ajustables, permitirán al jugador disfrutar de una experiencia que promete, además, ser asequible para neófitos gracias a la posibilidad de establecer diversos niveles de dificultad.

iM1A2 Abrams (Interactive Magic)

El M1A2 Abrams se convertirá en protagonista de tres extensas campañas que se desarrollarán en las estepas de Ucrania, los Balcanes y los desiertos del Este. Al mando de cuatro tanques o una compañía completa, incluyendo artillería, helicópteros y otros vehículos, el jugador podrá asumir el papel de diferentes rangos como un comandante, un artillero o un conductor, y lanzarse a la batalla, o quedarse fuera del fuego cruzado y dirigirla desde un puesto estratégico.

Llevando así la simulación de tanques un paso adelante, iM1A2 Abrams se sumará a los numerosos títulos que combinarán acción, estrategia y simulación, aunque sea este último aspecto el que prime sobre los demás. El entorno 3D en tiempo real permitirá el uso de una opción de zoom para alejar el foco de la acción y obtener una perspectiva más global de la situación, algo que agradecerán los estrategas.

Longbow 2 (Jane's)

Muy similar en cuanto a características técnicas se refiere, al F–15 mencionado anteriormente, esta secuela contará entre otras cosas con un sistema dinámico de campañas, que generará una nueva guerra cada vez que se juegue, consiguiendo así un alto nivel de rejugabilidad que los aficionados sabrán agradecer. Con respecto a su

predecesor, Longbow 2 tendrá 3 helicópteros diferentes para elegir: Kiowa, Blackhawk y Longbow.

La opción multijugador, que permitirá participar hasta un máximo de 8 personas, ofrecerá la posibilidad de jugar en modo cooperativo incluso dentro de una campaña, y volar en cualquier posición a los mandos de cualquier helicóptero, aunque será necesario conocer muy bien las fortalezas y debilidades de cada máquina para utilizarla de forma eficaz en la batalla.

Red Baron 2 (Sierra)

Los aficionados al combate aéreo "cara de perro" y a los aeroplanos de la Primera Guerra Mundial están ansiosos por el lanzamiento de este título, que a diferencia de la mayoría de los que saldrán, no tendrá soporte para tarjetas 3D ni MMX. Esto no resta sin embargo calidad gráfica al juego, que si bien carecerá de los detalles que dichas tecnologías ofrecen, tendrá otros muchos que llenarán esa ausencia.

Utilizando el entorno de desarrollo propio 3-Space, Dynamix ha mejorado su herramienta con Windows 95 y Direct-3D para obtener el máximo rendimiento de la arquitectura Pentium y programas como 3D Studio Max, consiguiendo un resultado bastante espectacular. Además de las misiones y campañas pertinentes, una simulación física de las mejores y unos modelos históricos que hacen caer la baba, Red Baron II incluirá un generador dinámico de misiones, una compleja y completa herramienta que dará mucho que hablar en su momento.

Sabre Ace (Virgin)

Ambientado en la Guerra de Corea, este simulador ofrecerá la oportunidad de volar cinco aviones de la época: el MIG-15, YAK-9, F-51 Mustang, F-80 Shooting Star y F-86 Sabre. Todos ellos volarán y se comportarán de forma real. Los datos físicos como envergadura del ala, peso, potencia y niveles de equilibrio, están tomados de los aviones reales, produciendo a través de un sofisticado sistema físico la sensación de pilotar una nave real.

En virtud del sistema de inteligencia artificial, el jugador se enfrentará a una elevada cantidad de secuencias de combate muy variadas y situaciones inesperadas que harán que una misma misión no resulte igual dos veces. Las 45 misiones del juego estarán basadas en sucesos reales, y combinarán la simulación de combate con aspectos tácticos y estratégicos en ambos bandos, haciéndose cargo la inteligencia artificial del control del avión mientras el jugador evalúa determinadas situaciones.

Team Apache (Eidos)

Directamente híbrido para PC y Macintosh, el AH-64 Apache volverá a volar, aunque en esta ocasión exigiendo de sus pilotos mucho más que el saber dirigir su nave. Entre la simple simulación de combate y los complejos niveles de realismo táctico militar que podrá exigir el programa, todo tendrá cabida. La selección de los miembros adecuados de la tripulación será uno de los factores decisivos en el resultado de la contienda.

El cuidado de la máquina será algo también imprescindible, incluyendo reparaciones. Pero no sólo habrá que prestar atención a la chatarra, sino también al factor humano. Todos los pilotos y posibles miembros de la tripulación, poseerán un alto nivel de inteligencia artificial que tendrá en cuenta elementos como el cansancio en caso de llevar muchas horas de vuelo o demasiadas batallas seguidas, y producirá reacciones diversas ante diferentes situaciones y estímulos.

OTROS

También se encuentran en desarrollo simuladores como F/A-18 Hornet (Empire), Mig Alley (Empire), F-22 Air Dominance Fighter (DID), SU-27 2 (Mindscape), F-16 Agressor (General Simulations), y 1943 (Microprose), siendo este último uno de los más esperados por los aficionados al género. Algunos de ellos saldrán este año, mientras que otros llevan todas las papeletas para alcanzar el 98 bien entrado para tratar de aprovechar al mismo tiempo el asentamiento de nuevas tecnologías y plataformas como el Pentium II, y una cierta estandarización de las tarjetas 3D, ya que no es fácil contemplar todas las del mercado debido a la variedad de chips gráficos existente.

DEPORTES

Parece que éste será el género que menos títulos va a dar en los próximos meses, aunque esto no es del todo exacto. Como puedes ver en la sección de reviews en este mismo número, acaban de salir dos juegos de tenis, y hay otro en camino, al igual que algunos de fútbol.

En cualquier caso, parece que los deportes más populares como el fútbol y baloncesto no van a ser precisamente los que cuenten con demasiado apoyo en próximas fechas, y serán los reyes americanos los que inunden en cambio la escena. Como resulta obvio por los títulos expuesto a continuación, parece que la competición va a estar en el hockey, con –una vez más, sí– impresionantes entornos 3D que se verán mejorados con tarjetas aceleradoras.

Entre los siguientes títulos merece especial mención The Golf Pro, una de las simulaciones más prometedoras que ya se pudo ver en el ECTS del año pasado. Su nuevo sistema de control promete revolucionar el mundo de los juegos de golf, así que no le pierdas la pista.

NHL Powerplay 98 (Virgin)

Además de incluir a los mejores jugadores de la NHLPA en estadios 3D reales, este juego se centrará principalmente en tratar de llevar toda la riqueza de las acciones y reacciones de los jugadores reales al ordenador. Bloqueos personales, afectar la moral del adversario con tiros falsos, estrategias agresivas, todo formará parte de un complejo y completo sistema de inteligencia artificial cuyo objetivo primordial será provocar descargas de adrenalina en el jugador.

Para la animación de los jugadores se han capturado miles de movimientos reales con los que se trabaja para ofrecer una evolución suave, real y trepidante en los partidos. Los niveles de detalle gráfico alcanzarán incluso a las camisetas de los jugadores, donde se podrán leer perfectamente nombres y números. Múltiples cámaras y repeticiones instantáneas serán algunas de las promesas que cumplirá esta secuela.

NHL BreakAway 98 (Acclaim)

Además de una simulación 3D en alta resolución con animaciones poligonales creadas con capturas de movimiento real, un sistema de inteligencia artificial basado en el libro de reglas, las oportunas licencias de NHL, NHLPA y STATS, y cuatro modos de juego que incluyen exhibición, temporada, playoffs y práctica, este título incorporará un aspecto poco usual en

juegos de hockey y bastante habitual en los de fútbol.

Con todos los datos de la temporada 96–97, así como los de jugadores y equipos, el jugador podrá llevar a cabo una labor estratégica y táctica que incluirá el traspaso de jugadores, necesidades del equipo, o tácticas del entrenador. El sistema de pases será algo novedoso gracias a un interfaz de iconos, también disponible en las opciones multijugador que permitirán obtener en Internet cambios en las clasificaciones reales y otros datos importantes.

NHL Hockey 98 (EA Sports)

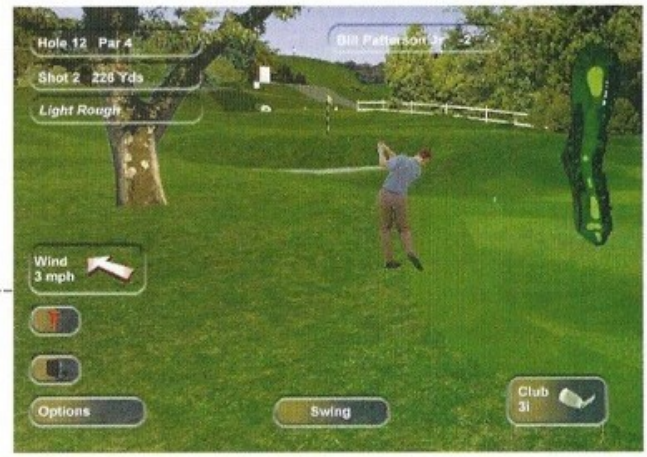
Renovando por completo el sistema de inteligencia artificial que tantos quebraderos de cabeza causó a los usuarios de NHL 97, EA Sports espera obtener mejor

resultado este año con la ayuda de Marc Crawford, entrenador de los Colorado Avalanche. Entre las novedades se contarán un torneo internacional estilo olímpico, sonido y gráficos específicos de los estadios, y los rostros de más de 500 jugadores mapeados con texturas sobre los cuerpos 3D, un detalle que resultará muy curioso.

El juego se beneficiará de la aceleración 3D con varias tarjetas de las más conocidas, y tendrá un sistema de control por pad mejorado, permitiendo un sencillo manejo y una elevada fluidez en la animación. Si todas estas promesas se cumpliesen, quizá este título gane a sus competidores por la mano, aunque la pugna está reñida.

The Golf Pro (Empire)

El elevado nivel gráfico de este simulador deportivo hace imposible distinguir su aspecto visual de la realidad. Ya no habrá que imaginar nada ante un gráfico



en alta resolución, esto será auténtico realismo gracias a las máquinas Silicon Graphics empleadas para crear los escenarios. De la mano de Gary Player, el jugador podrá introducirse en el mundo del golf y competir contra otro golfista en cualquier parte del globo.

Sin embargo lo más impresionante será el sistema de control, bautizado como Mousedrive, que ha llevado varios años de desarrollo para que cada movimiento del ratón se vea correspondido por la pertinente acción del golfista. Las barras de fuerza han muerto. En función de la velocidad y dirección del movimiento del ratón, realizará su golpe el jugador virtual. The Golf Pro incluirá opción multijugador y tendrá dos circuitos: uno diseñado por Jack Nicklaus y otro por Gary Player.

OTROS

Estarán listos también este año, si los hados lo permiten, World Football (Ubi Soft), Madden NFL (EA Sports), Microsoft Baseball 3D, y Legends '98 Footbal (Accolade), 2 on 2 Open Ice Challenge y Hang Time (ambos de Midway). También llegarán, aunque no se sepa mucho de ellos en este momento, NBA Live 98 y Fifa Soccer 98. En algunos de ellos predominará el aspecto jugabilidad sobre la oferta visual y tecnológica, centrándose casi en la parte "arcade" del juego, mientras que otros ofrecerá una compleja simulación con todas las opciones habituales de equipos, tácticas e incluso, gestión.

De la Tierra a la Luna

Little Big Adventure 2

Aquello de "pequeña gran" ("little big") debería cambiarse por "grande colosal", tanto por el tamaño de los recorridos de juego como por la calidad, variedad y acierto del resto de los componentes. Un perfecto acompañante para esa triste época en la cual a algunos se nos acaban las vacaciones de forma irremediable...

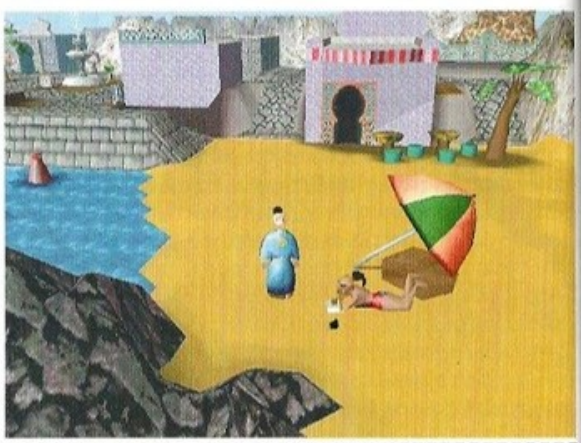
Si quieres que te cuente la historia de este juego, habrás de saber que los hechos acontecen en un universo alternativo al de los humanos. ¿El planeta? Se llama Esmers y tiene un cinturón de nubes en el Ecuador. Era un sitio tranquilo cuya catástrofe se avecinaba sin que nadie lo advirtiera: todo comenzó con un pequeño accidente del dinosaurio que poseía la familia de Twinsen dedicado principalmente al transporte. Quizá este hecho aislado carezca de importancia, pero lo cierto es que se trató del detonante que desencadenaría una serie de acontecimientos tan íntimamente ligados unos con otros, que se llega a incorporar al juego una invasión extraterrestre de seres que quieren secuestrar a todos los niños del lugar. El sadismo de estos indeseables visitantes alcanza límites insospechados, pero como de lo que se trata es de sobrevivir, tendrás que pasar por encima de sus cadáveres cuando quieras conseguir algo... ¡Ah!, se me olvidaba. Esta especie alienígena también tiene un dios: es el Monje Negro, y puede que recibas una desagradable sorpresa en la parte final del juego...

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, MS-DOS 5.0 o Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Adeline
Distribuidor: Electronic Arts

Las características

Como puedes imaginar, para mover una cantidad de información tan enorme, necesitarás una potente máquina, un Pentium de requerimientos elevados. Ten en cuenta que el juego discurre a través de unos gigantescos escenarios entre una luna y dos planetas y que suma en total sesenta horas de diversión aproximadamente. Quizá no sean suficientes para recorrer los doscientos entornos diferentes que ofrece, pero lo que está claro es que –hablando vulgarmente– no es "moco de pavo".

Como no podía ser menos en esta moda tan ridícula que a todo el mundo ha contagiado, y aunque yo no estoy demasiado de acuerdo con los productores, la publicidad habla de entornos 3D, y lo que es cierto es que mientras las animaciones de juego se encuentran funcionando, su realización resulta espectacular a la vista, pero en lo que a las pantallas de juego se refiere, los exteriores sí podrían considerarse tridimensionales, y además disfrutarás en ellos de una libertad de movimientos verdaderamente poco común. El interior, de subterráneos, cuevas y edificaciones por el contrario, está diseñado como un espacio expuesto en perspectiva isométrica y además estático: tu puedes moverte por donde quieras, incluso podrás interactuar con elementos de los decorados y hablar con los diferentes personajes que encuentres en la zona en que estés para saber más cosas sobre el juego. Con los demonios no hables mucho porque en ocasiones se



regeneran y no darás abasto para destruirlos.

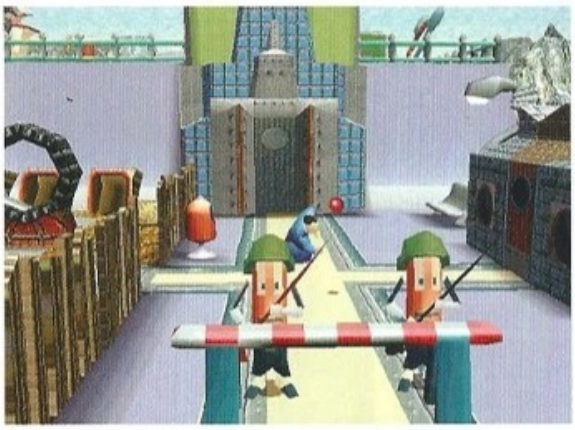
El carácter

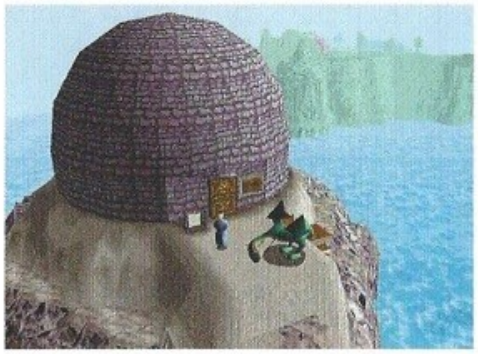
En cuanto a los movimientos del personaje principal y los secundarios, lo cierto es que existen pocas cosas parecidas en el mercado; es genial. Tiene un nivel de detalle muy grande y las acciones que realiza son muy variadas. Si a esto unimos la circunstancia de los cuatro tipos de comportamiento del protagonista, que podremos elegir según el momento que vivamos –normal, deportivo, agresivo y discreto– las opciones se multiplican, llenando los espacios de juego con una riqueza en acciones del protagonista poco usual.

Son muchas las posibilidades de sobrevivir que te ofrece esta aventura a lo largo de sus horas de juego, pero es que debes tener en cuenta que son unos doscientos alienígenas diferentes a quienes tendrás que enfrentarte, amen de pilotar coches en un pequeño circuito o campo a través, barcos o incluso naves espaciales, sin por supuesto olvidar las cabalgadas que realicemos sobre nuestro dinosaurio favorito.

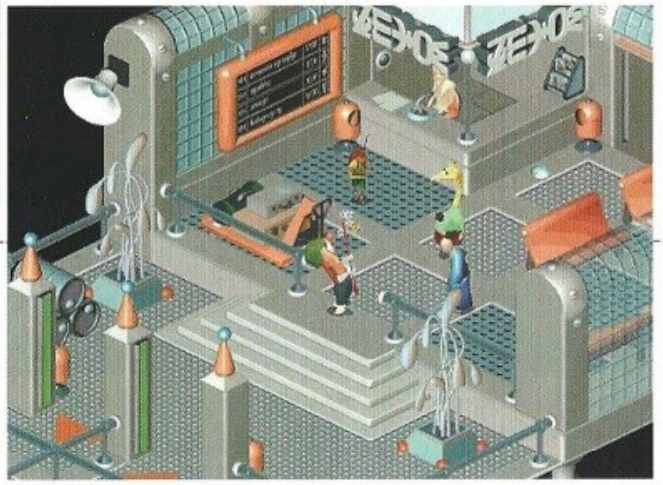
Sería engañoso pensar que esta segunda parte es una novedad con respecto a la primera, pero no lo sería menos ignorar el hecho de que se trata de un trabajo realizado a conciencia. La segunda parte de Little Big Adventure ha sido muy deseada desde los primeros días en que,

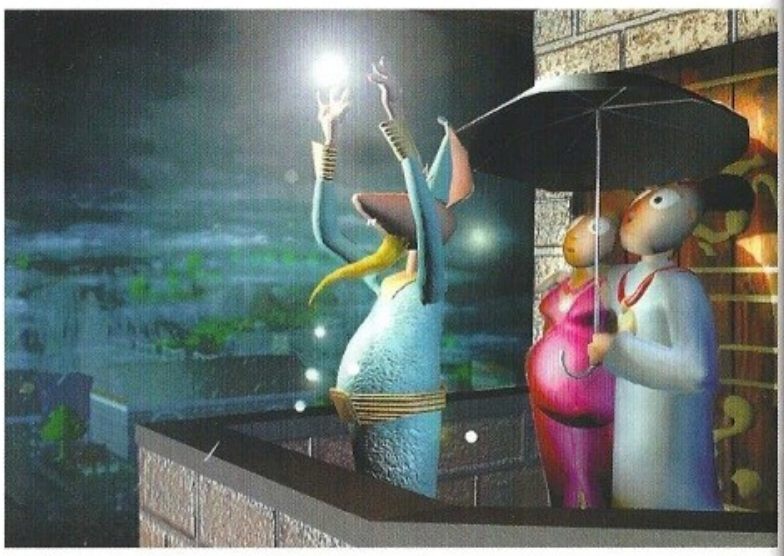
Tendrás que enfrentarte a unos doscientos alienígenas, amen de pilotar coches, barcos e incluso naves espaciales

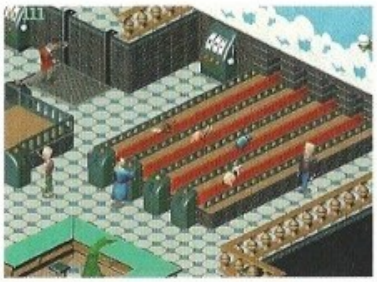




Nuestro protagonista se puede comportar de cuatro maneras: normal, deportivo, agresivo y discreto





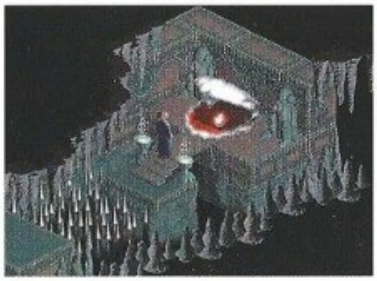


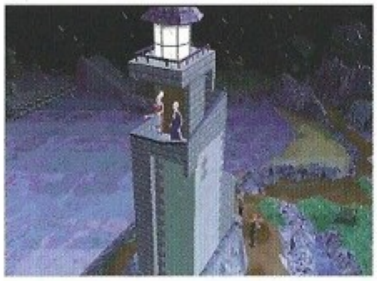
Calificación

Little Big Adventure 2

Pros: Acompañan al juego unos gráficos singulares y una gran variedad de acciones a realizar, teniendo en cuenta que la trama se desarrolla en un entorno sumamente grande, tanto que desafía la exclusividad de la han venido disfrutando algunos juegos considerados tradicionalmente como verdaderos gigantes laberínticos. Acción, aventura y estrategia son algunas de sus ofertas. Saldrá en castellano.

Contras: El inventario es un verdadero "almacén de almacenes", teniendo que guardar una burrada de útiles en él. Por otra parte necesitarás muchas teclas de juego para poder disfrutarlo en su manejo, no siendo el problema la cantidad de teclas a usar sino el tiempo que tardarás en acostumbrarte a ellas. No puedes suprimir los diálogos.





El truco es...

Para pasar una de las pruebas que te permitan llegar a ser mago, tendrás que caminar en el interior de una especie de planetario oscuro en donde van apareciendo las baldosas en el suelo a medida que caminas. Situándote en la entrada, tendrás que realizar los siguientes pasos y giros, siendo "derecha" la D, de "frente" la F e "izquierda" la Z, y los números la cantidad de baldosas que verás aparecer bajo tus pies: 7 F, 1 F abajo, 1 F, 1 abajo Z, 1 F, 1 abajo detrás, 1 F, 1 D, 2 Z, 1 arriba Z, 2 F, 1 arriba, 2 F, 1 Z, 1 arriba, 1 F, 2 arriba F, 5 F, 4 D, 5 Z, 1 abajo F, 1 salida.

ya no quedaban secretos por extraer del original. La secuela aparece más tarde de lo que se esperaba, pero por lo menos merece la pena porque se respira una atmósfera de calidad y buen hacer pocas veces advertida en los juegos. Se trata de un pequeño universo realizado en alta resolución cuya oferta es tan sobrecogedora como abrumadora. Es un juego tremendamente adictivo, repleto de humor e imposibles que despejará tu mente durante unos momentos para que puedas evadirte sin peligro de no volver. Decididamente uno de esos juegos que recomendamos sin vacilación.

Esto es sólo un retal de lo que el Monstruo te ofrece. Atento a las NOVEDADES. ¡Están al llegar!

ROL/AVENTURA

BirthRight	6995
Evidence	7900
Harvester	7950
Ark of Time	6990
Diablo	7600
Star Trek Borg	6990
Yoda Stories	2495
La Ciudad de los Niños...	6990
Touche (5th Musketeer)	6995
Chronicles of the Sword	8000
Broken Sword	7900
Privateer II: The Darkening	8600

Realms of the Haunting 7900
Aventura épica en la Era Oscura..

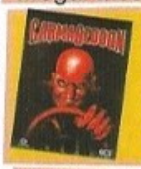
Sherlock Holmes II	6990
The Pandora Directive	7900
Urban Runner	4950
Ripper	8000
Versalles	7500
Gabriel Night 2	8000
Fable	7500
Space Quest Collection	5400
Police Quest Collection	5400
Quest for Glory Collection	5400
Rebel Assault II	5995
Gene Machine	4700
Larry VII	4950
ToonStruck	7900

ESTRATEGIA

Dungeon Keeper	6900
Cavewars	5600
Warcraft II	6900
Total War: 1000 niveles WC2	4400
Heroes of Might & Magic II	7600
KKND	6990
Theme Hospital	6995
Lords of the Realm II	8000
Civilization II	8000
Red Alert CounterStrike	2990
C&C: Red Alert	7000
Platinum	6700
Master of Orion II	8000
The Settlers II	5700
M.A.X.	6700
Steel Panthers II	7100

SIMULADORES

X-Wing vs Tie Fighter	8900
EF-2000 Evolution	8500
A-10 Cuba	6700
Comanche 3	consultar
Back to Baghdad	8250
Wing Commander IV	9900
Flying Corps	8500
Flight Simulator W'95	7600
Hind	7650
SSN (Tom Clancy)	6990
MegaRace 2	7500



Carmageddon 6490
Si te va aplastar ancianas con el coche, este es tu juego

Test Drive Off-Road	7600
Sega Rally	7800
Need for Speed II	6990
Screamer 2	6500
Power F-1	7790
Grandprix 2	8500
Formula Karts	5990
P.O.D.	7400
Megarace 2	7500

HOT U.S.A.

Eve (Peter Gabriel).	9900
Last Express	9000
Escenarios Civilization II	3800
Ultimate James Bond	9900
Collector Star Trek	19950
Mosby's Medycal Enc.	19995
Marathon 2	7900
Fable Win'95	10900
Havoc	8500

EDUTAINMENT

El Esqueleto 3D	4400
Piratas	4400
Taller de Inventos	4400
Muppets: Isla del Tesoro	7600
Las Tres Mellizas	3990
Pauly Mouse	6500
Toon Woorks	4450
Matemáticas ADI	8500
Babe el Cerdito Valiente	5900
La Ciudad Mágica	3200
Fuzzy & Floppy	3200

ARCADE/ACCIÓN

Outlaws	6990
Redneck Rampage	6500
Interstate'76	8400
Tomb Raider	7990
Virtua Cop	7800
M.D.K.	6995
Duke Nukem 3D Atomic	6700
The Ultimate Doom	2995
Panzer Dragon	7800
Deadly Tide	4900
Blood	7600
Quake	7750
Aftershock for Quake	3850
Sonic & Knuckles	5900
Darklight Conflict	6995
Alien Trilogy	7500
A.M.O.K.	7750
Lost Vikings 2	6750
The Crow	7750
Syndicate Wars	6990
Hexen	3200
Dark Forces	5995
Bedlam	7200
Exhumed	6900
3 Skulls	7400
Death Drome	6550
Archimedean Dinasty	6990
Last Rites	3600
Crusader No Regret	6995

REFERENCIA

Enciclopedia Micronet	12900
Enciclopedia Encarta '97	19995
Cinemedia	6990
All Movie Guide	3495

DEPORTES

Space Jam	7400
Kick Off '97	8200
FIFA '97	5950
Madden '97	5950
NBA Live	5950
NHL '97	5950
International Rugby League	5950
PC Futbol 5.0	2750
Extensión PC Futbol 5.0	2500
Extensión 2 PC Futbol	2500
Microsoft Golf	4995
Sim Golf (castellano)	7900
Links LS	8500

Precios con IVA incluido. Envíos a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 Tel. (93) 457 82 75 BARCELONA Metro Sgr. Familia Bus 33 34 43 44 19

El ocaso de un reino

Atlantis

El espectacular entorno 3D bautizado como Omni 3D que Cryo utilizó por primera vez en Versalles, vuelve esta vez para llevarte a la mítica ciudad de Atlantis antes de su ocaso y desaparición.

En Atlantis vive una sofisticada y pacífica civilización cuyo avance tecnológico está mucho más allá de lo que conseguirán los "salvajes" de otras tierras en varios siglos. Gobernados por la Reina Rhea y su Consorte Creon, vivas encarnaciones de Ammu (la diosa Luna) y Sa'at (el dios Sol) respectivamente, los atlantes viven una existencia tranquila al margen de la evolución de las criaturas inferiores.

Sin embargo, la paz desaparece un buen día cuando Rhea desaparece y parte de su guardia personal es asesinada. Ese mismo día llega a palacio un joven, Seth, llamado para formar parte de los acompañantes de la reina. Al descubrir lo acontecido, el joven decide investigar por su cuenta a pesar de la prohibición expresa del Consorte. A medida que sus pesquisas progresan, Seth irá desvelando una compleja intriga palaciega de tintes políticos que terminará por... Mejor que lo descubras jugando.

"Omni-inerte"

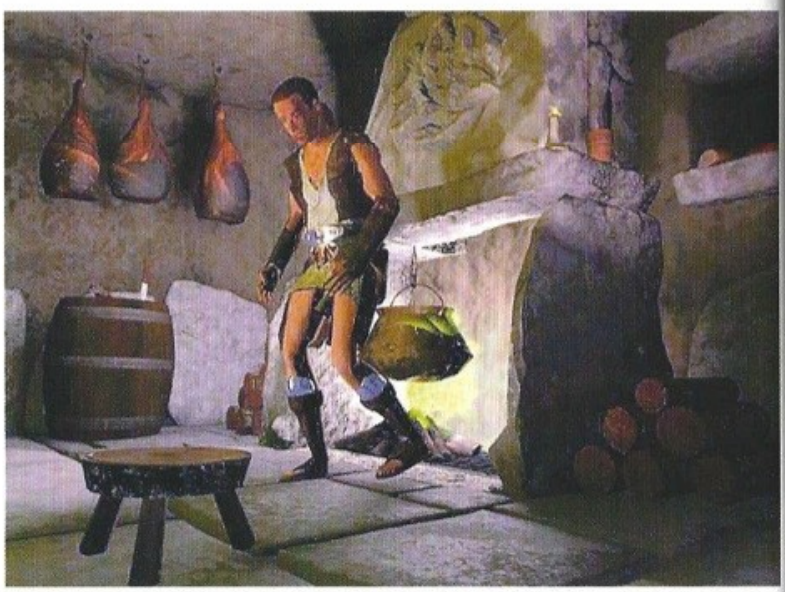
Atlantis emplea el entorno Omni3D, ya utilizado en Versalles, con la misma parquedad que hace unos meses. Sí es cierto que visualmente resulta espectacular, pero desde Versalles no se ha producido el más mínimo cambio o avance tecnológico, con lo que los escasos defectos del Omni3D siguen estando ahí, aunque ahora resultan flagrantes por el tiempo transcurrido.

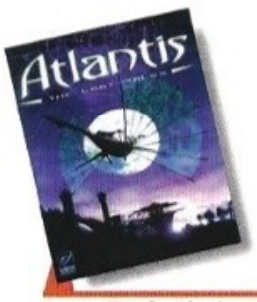
Cuando el jugador decide avanzar en una dirección se mueve de una "casilla" a otra, y dentro de cada una, dispone de una libertad de examen y movimiento casi absoluta, con un desplazamiento muy suave de la imagen y una pérdida de definición apenas perceptible. Sin embargo, el avance entre "casillas" obliga a que el desplazamiento se produzca por un cauce prefijado, lo que siempre implica una brusca alteración del punto de vista antes de que el protagonista cambie de posición.

Otra de las imposiciones que aparentemente viene dada por el propio Omni3D, es que el mundo en que se desarrolla el juego está completamente inerte. El agua no se mueve, ni el cielo, no existen elementos que hagan que Atlantis parezca una ciudad viva. Es como estar en un precioso escenario en el que todo el mundo hubiera sido convertido en estatua de sal y cualquier rastro de vida hubiera desaparecido. A esto hacen excepción las animaciones de algunos personajes en puntos muy concretos del juego –como un soldado haciendo una patrulla–, pero son tan escasas que la impresión sigue siendo la misma.

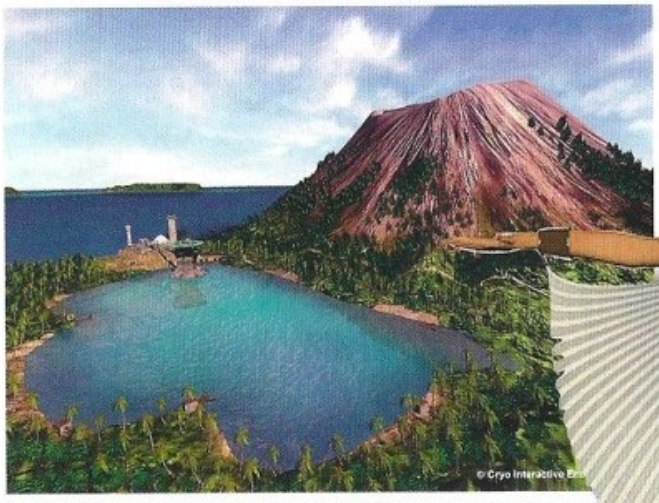
La primera persona objetiva

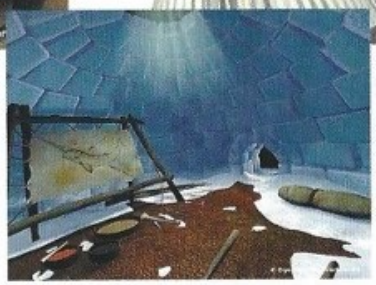
La banda sonora no ayuda en absoluto, ya que es una partitura absolutamente genial pero digna de los documentales sin palabras que de vez en cuando emite la 2 de TVE, presentando al espectador, por ejemplo, la Alhambra vacía y muerta, con una música que pretende ser el único remanente de las voces y la vida que antaño llenaran el escenario que se ve en pantalla. Por todo ello, el jugador se sentirá un mero espectador de la historia durante la mayor parte del juego, sin verse involucrado en ella salvo en algunos momentos excepcionales que quizá consigan atraparle durante el resto de la aventura. El aspecto subjetivo que en cualquier juego se apodera del jugador metiéndole en la





Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90, 8 Mb de RAM, CD-ROM 4x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores:
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware





piel del protagonista, es prácticamente inexistente, convirtiéndose en algo completamente objetivo.

En cambio, abundan las animaciones 3D que en sí mismas constituyen un grandioso despliegue de belleza en un coro de imágenes y sonido que transporta al jugador a un mágico rincón de la mente donde gracias a la fantasía todo es posible, incluso saltar por un momento a Atlantis para ser devuelto después a la cruda realidad con un violento empujón. Atlantis es una constante montaña rusa de entradas y salidas, de saltos de lo objetivo a lo subjetivo y viceversa, de soñar despierto y despertar.

Las animaciones 3D constituyen en si mismas un grandioso despliegue de belleza en un coro de imágenes y sonido

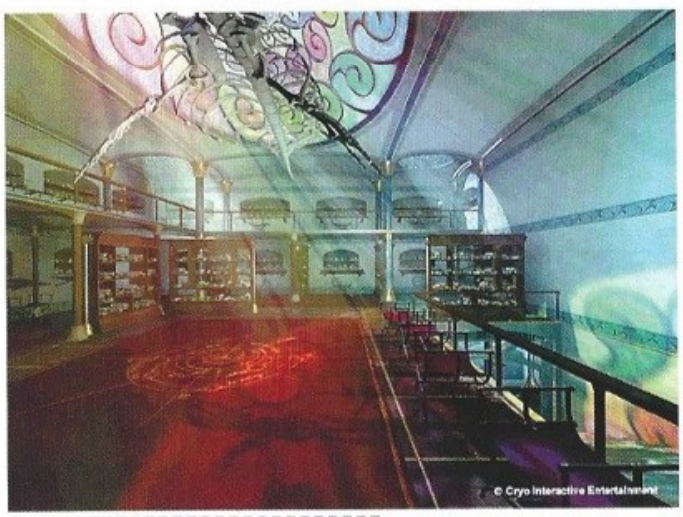
Sólo con la solución

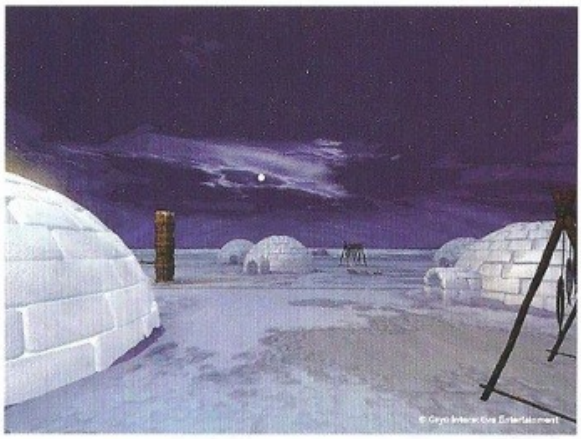
Con todo, resulta que Cryo ha conseguido esta vez una historia muy atractiva que apela al perdón de los defectos de diseño, apoyándose para ello en un meritorio desarrollo visual y una evolución lineal que en lugar de prestarse a la crítica, merece por contra el aplauso, ya que va en constante ascenso manteniendo al jugador en jaque la mayor parte del tiempo.

El truco es...

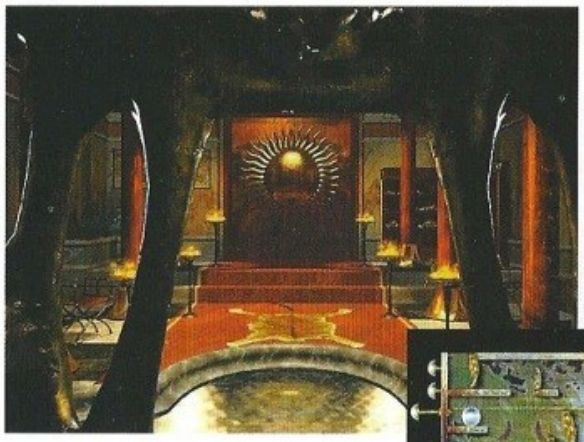
La única persona de confianza para Seth es Agatha. La identificación de guardia personal de la Reina te servirá para demostrar tu identidad en más de una ocasión. Cuando obtengas pruebas de algo, no se las entregues a cualquiera, sólo a aquellas personas que merezcan toda tu confianza y que sean leales a Rhea.

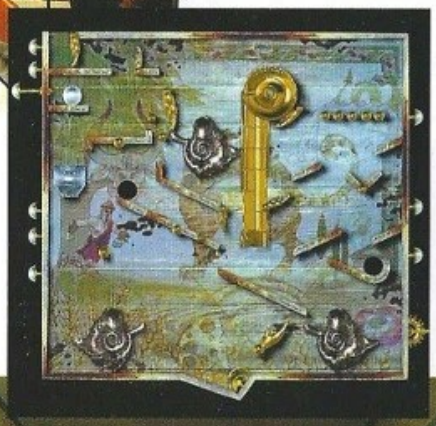
La atención que hay que prestar en todo momento es mucha, para no perder ninguna pista que puede resultar preciosa para la resolución de una determinada situación o un puzzle, aunque en el caso de los puzzles, no suele haber demasiadas indicaciones que apunten hacia una vía de resolución. Esto no es nuevo en los juegos que incluyen puzzles, y si bien la mayor parte de los que hay en Atlantis tienen sentido y no son simples e innecesarios retrasos, no se obtiene tampoco

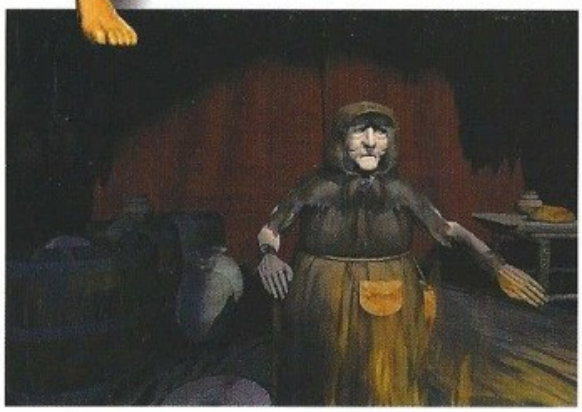




La historia del juego va en constante ascenso, manteniendo al jugador en jaque la mayor parte del tiempo







evidencia alguna del objetivo de algunos de ellos.

Por eso Cryo, a los pocos días de poner en el mercado la versión inglesa del juego (aquí sale traducido y doblado al castellano), ha incluido en sus páginas de Internet la solución completa, lo que de alguna forma evidencia dos hechos: que es muy difícil acabar el juego sin ella, y que el producto está concebido más bien como un espectáculo para contemplar y no para participar.

Una nueva corriente

Esta postura se presta a múltiples interpretaciones, lecturas y discusiones. Con Versalles ya se podía intuir un cierto aire a producción multimedia educativa disfrazada de juego, y aunque en el caso de Atlantis no exista el factor formativo, sí está omnipresente la sensación de recorrer un museo, acentuada por la práctica inexistencia de subjetividad que quizá se habría paliado con una perspectiva en tercera persona en lugar de en primera.

Atlantis es más una obra de arte audiovisual que narra una historia ayudada por la interacción del usuario, que un juego. Como el canto de las sirenas, el impacto que las imágenes y una demo pueden causar en el usuario, resulta irresistible. No es que el producto no merezca la pena, pero no deja de ser Versalles con nuevos gráficos y una historia diferente, aunque por ello resulte más atractivo. En el contexto de los juegos en general, Atlantis es una rara perla de coleccionista que no tiene punto de referencia alguno a excepción del ya reiterado Versalles, y quizá sólo por ello destaque. La factoría gala de juegos está creando poco a poco una nueva corriente cristalizada en títulos como éste, y aunque quizá esta nueva ola no sea para las masas, tampoco lo fue nunca el arte.

Calificación

Atlantis

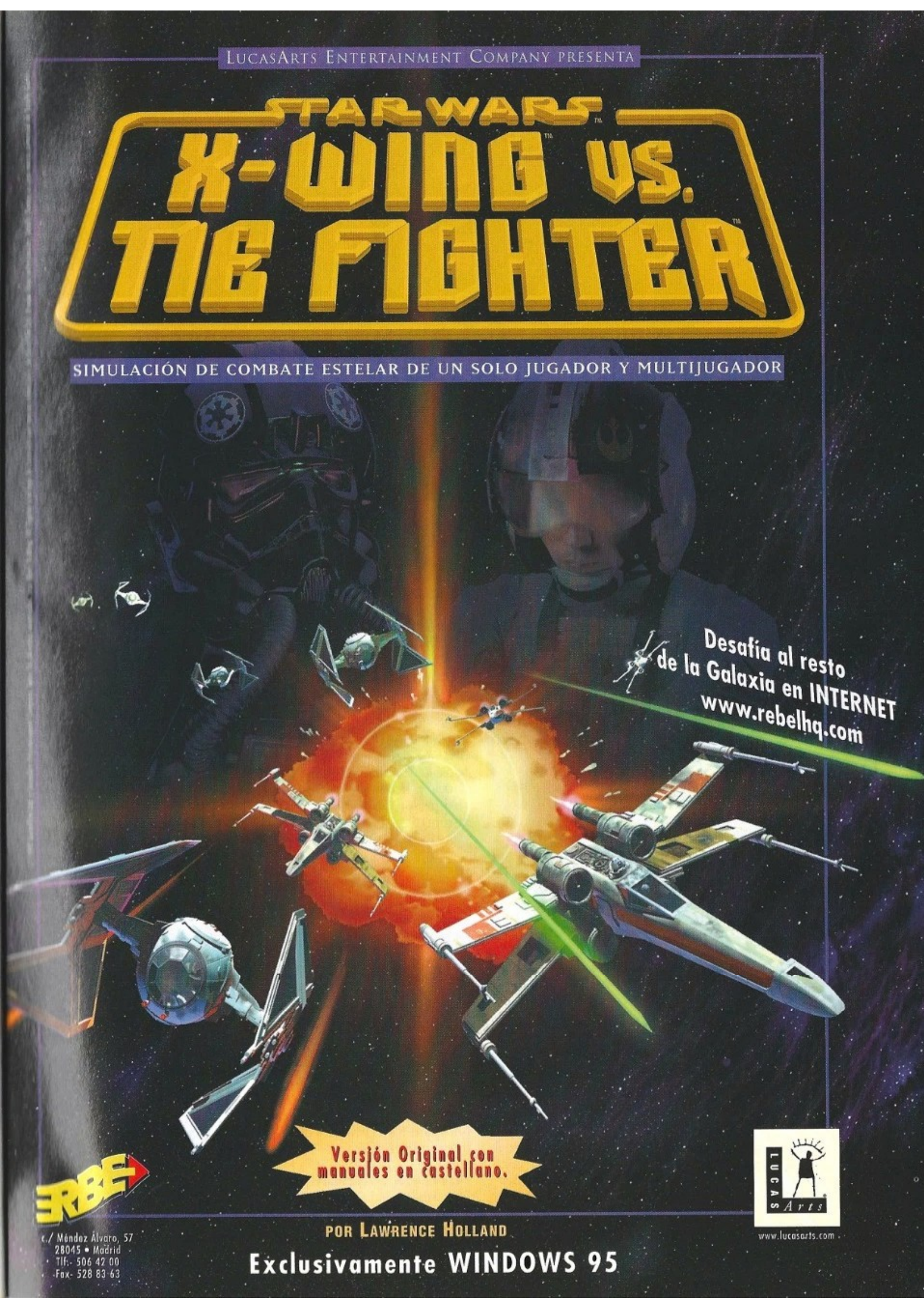
Pros: El entorno visual y la banda sonora de Atlantis son auténticas obras de arte. La historia es magnífica y se lleva muy bien aun siendo lineal. Las animaciones 3D son increíblemente suaves.

Contras: La ausencia de subjetividad convierte al jugador en un mero espectador del desarrollo del juego. El nivel de dificultad es bastante alto, haciendo imprescindible el uso de una solución.

LucasArts Entertainment Company presenta

STAR WARS X-WING vs. TIE FIGHTER

SIMULACIÓN DE COMBATE ESTELAR DE UN SOLO JUGADOR Y MULTIJUGADOR



Desafía al resto de la Galaxia en INTERNET
www.rebelhq.com

Versión Original con manuales en castellano.

POR LAWRENCE HOLLAND

Exclusivamente WINDOWS 95

ERBE
c./ Méndez Álvaro, 57
28045 • Madrid
Tlf:- 506 42 00
Fax- 528 83 63

LUCAS Arts
www.lucasarts.com

Tocando fondo

La Sombra sobre Riva:
El Ojo Negro

Anunciado durante mucho tiempo, al igual que ocurrió en su día con Daggerfall, este juego sale tarde porque se ha terminado tarde, aunque eso sí, por lo menos está en castellano.

Realms of Arkania es un sistema de rol muy popular en Alemania que antes del juego que ahora nos ocupa, dio lugar a otros dos títulos. En teoría esta entrega, la tercera de la serie, será el capítulo final –que no el último juego basado en este universo– de la serie.

Evolucionando con respecto a sus predecesores, La Sombra sobre Riva incorpora por ejemplo tecnología 3D, si bien algo antigua para el estándar actual. El entorno tipo Doom, algo más rico eso sí que en el título de id, ofrece en los escenarios exteriores bastos objetos 3D creados como bloques de papeles pintados, mientras que en los interiores o en áreas más pequeñas, parece pulir un poco el aspecto visual con algo más de realismo, pero sin llegar a convencer.

La Sombra sobre Riva es un juego de rol tan complejo, denso, repleto de diálogos y espacios vacíos, que no sólo se hace duro para quien no guste del género, sino para cualquiera. El mundo donde transcurre está completamente muerto, los personajes con los que se conversa son bustos 2D sobre fondos también 2D, y las batallas, que transcurren sin previo aviso –no se ve al enemigo de lejos– tienen lugar en un escenario isométrico radicalmente diferente al del resto del juego, utilizando un sistema de turnos tal y como hicieran en su día todos los títulos que SSI editó basados en las DragonLance.

Precio: 4.995
Requerimientos: 486/66MHz, 8 MB de RAM, 30 MB de disco duro libre, VGA, CD-ROM 2x, ratón, MS-DOS 6.0., tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Attic Software
Distribuidor: Top Ware

Radicalmente diferente

En el margen izquierdo de la página comentábamos que al igual que Daggerfall, este juego llega tarde, y como el juego de Bethesda, con una tecnología obsoleta. Pero la abismal diferencia entre ambos es que Daggerfall tenía lugar en un mundo vivo y lleno de posibilidades, con gran realismo y fidelidad a lo que es un juego de rol, mientras que La Sombra sobre Riva es de esos juegos que abruman al jugador con infinidad de datos y habilidades. Por ejemplo, sólo en combate, hay más de 20 opciones diferentes.

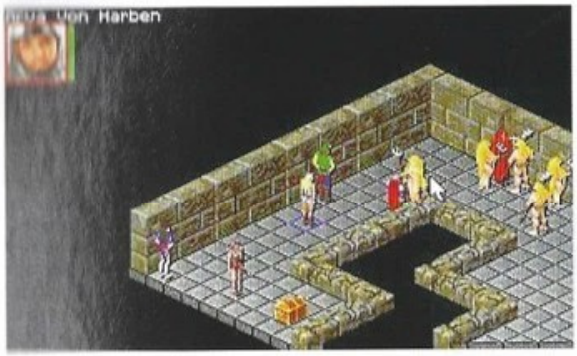
Esto podría estar muy bien si no fuera porque el interfaz es incómodo y elimina todo viso de dinamismo y agilidad, deteniendo al jugador cada dos por tres para obligarle a tomar decisiones que bien podría asumir el ordenador. En el caso del combate, hay un opción para que el ordenador se haga cargo de todo, pero el resultado suele ser nefasto para el jugador.

Si bien un jugador de rol tendría que defender aspectos como la existencia de más de 50 habilidades y hechizos, un grupo de seis personajes diferentes, mapa automático, o diario e información de personajes con posibilidad de impresión, la forma en que todo esto se utiliza en el juego, justo cuando todo el mundo dirige sus esfuerzos hacia la máxima simplificación para no complicar la vida al usuario, La Sombra sobre Riva convierte todo esto en indefendible.

Historia machacada

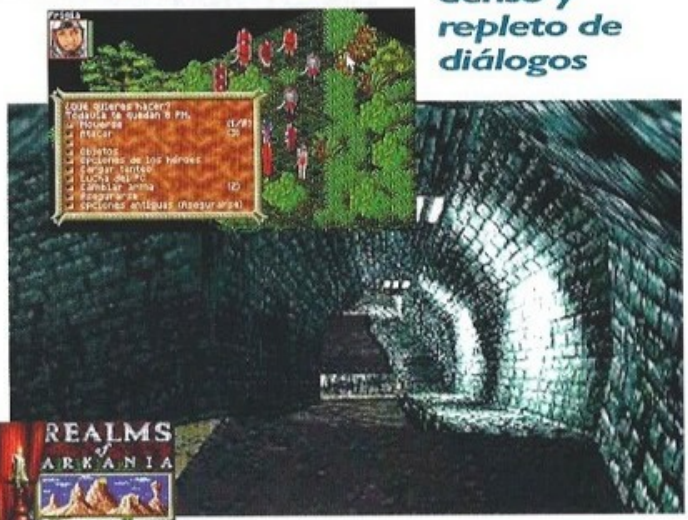
La trama, hilada y argumentada entorno a una rebelión y una serie de intrigas en Riva, en lugar de estar narrada de forma que atrape al jugador, se extiende en forma de un gigantesco y pesado mazo de granito que golpea una y otra vez la cabeza del pobre usuario hasta dejarle totalmente noqueado. El simple hecho de intentar abrir una puerta, provoca la aparición de al menos seis mensajes en pantalla si los sucesivos intentos de los personajes no tienen éxito. Esto, sumado a la carencia absoluta de acción y dinamismo, produce un terrible desasosiego que termina por convertirse en hartura.

La banda sonora y los efectos de sonido son muy competentes, aunque lo cierto es que no existe atmósfera que ambientar con ellos, con lo que el resultado es como si se escuchara un compac-



La Sombra sobre Riva: El Ojo Negro es un juego de rol complejo, denso y repleto de diálogos

to de los mejores temas de Carmina Burana junto a varios temas instrumentales dignos de los mejores compositores de nuestro tiempo, mientras se juega a algo que no tiene nada que ver.



El truco es...

No intentes siquiera salir de la ciudad hasta que no hayas resuelto todos lo problemas locales o hasta que se te indique expresamente que lo hagas, ya que si lo haces, perecerás en el intento a manos de los orcos.

Lejos de todo

Como ya se ha destacado anteriormente, La Sombra sobre Riva está completamente en castellano, pero la traducción deja bastante que desear. Se nota buena intención a la hora de traducir, pero el resultado es tremendamente bajo de calidad, aunque quizá el problema haya estado en el origen alemán de los textos y un traductor inexperto en juegos de rol.

Después de tanta espera, anuncios, retrasos, resulta que La Sombra sobre Riva no merece la pena. Ravenloft: Stone Prophet, y algunos otros juegos del género que hemos criticado desde estas páginas por diversos motivos, están muy por encima de éste por muchas razones. Se ha intentado meter toda la riqueza del rol con un embudo en una caja de CD, de muy mala manera y sin preocuparse de cómo se combinaban los elementos. El punto de partida debiera haber sido un mundo vivo y en movimiento en lugar de un cementerio neblinoso.

El resultado, lejos de cumplir las promesas que se llevan haciendo más de dos años, deja bastante que desear. Quizá los gustos alemanes sean diferentes a los del resto del mundo y sea ése el motivo de que La Sombra de Riva sea como es, ya que no hay que olvidar que en este país existe una censura gubernamental hacia la violencia y muchas otras cosas en los juegos de ordenador, con lo que resulta obvio que las producciones propias y los gustos, han tenido que tomar necesariamente rumbos diferentes a los que se han seguido en otros países.

Calificación

La Sombra sobre Riva: El Ojo Negro

Pros: La banda sonora es muy buena, y afortunadamente se puede escuchar independientemente sin necesidad de jugar, aunque como CD de música, es un poco caro.

Contras: No hay por dónde coger el juego. El interfaz es incómodo y poco amigable, los textos densos y mal traducidos, no hay casi acción, y el sistema de combate está completamente desfasado.

El reino del Apocalipsis

XCOM: Apocalypse

En un mundo donde reina el terror a las invasiones alienígenas, a las sectas religiosas y a los fanáticos adoradores de cultos secretos, sólo los agentes de Megapol y XCOM pueden devolver la paz a los ciudadanos.

Nos hallamos ante una continuación de la serie UFO de Microprose, con unos gráficos muy mejorados y sobre todo con unas posibilidades de juego más amplias. En esta tercera parte, estaremos al cargo de una ciudad entera, donde seremos los vigilantes contra una serie de amenazas. Unas nos llegan del espacio exterior en forma de alienígenas y otras desde nuestra propia ciudad. El desorden , el caos , los fanáticos religiosos y demás serán los encargados de molestar la buena marcha de la urbe.

En cuanto se refiere a nosotros, XCOM , lideramos un conjunto de hombres entrenados para toda eventualidad, preparados para salir en cualquier momento hacia una hipotética intrusión en la ciudad. Los agentes pueden alquilarse, despedirse, introducirlos en un programa de entrenamiento que mejorará sus habilidades de combate, psíquicas o de cuerpo a cuerpo.

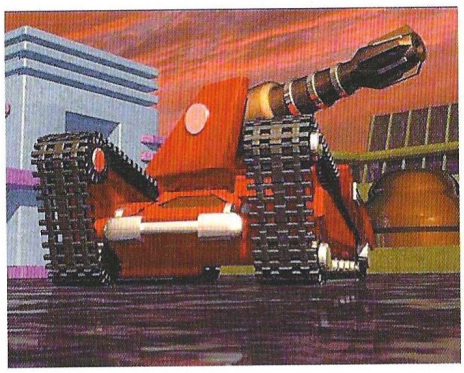
Subiendo de nivel y graduación

Por otra parte, y a nuestra completa disposición, tendremos otros elementos que servirán para que cumplamos adecuadamente nuestra misión. Los psíquicos, que con sus poderes podrán inclinar la balanza a nuestro lado en más de una ocasión, o los científicos, que son una parte vital de nuestra estrategia si queremos perseverar. Mientras más contratemos, nuestro nivel de tecnología aumentará más rápidamente, consiguiendo mejores y más avanzados equipos de combate, armas y complementos para nuestros vehículos. También pueden ser entrenados en habilidades especiales.

¿Tiempo real o turnos?

Esta es la pregunta que el programa formulará una vez que la alarma haya sonado en nuestros cuarteles y hayamos equipado y enviado nuestros hombres hacia la hipotética amenaza.

La diferencia es bien sencilla: si jugamos en tiempo real dispondremos de un reloj, con mandos de pausa, y distintas velocidades de juego. Iremos dando órdenes en tiempo real o con el tiempo congelado o pausado para que se cumplan cuando volvamos a conectar en tiempo real.



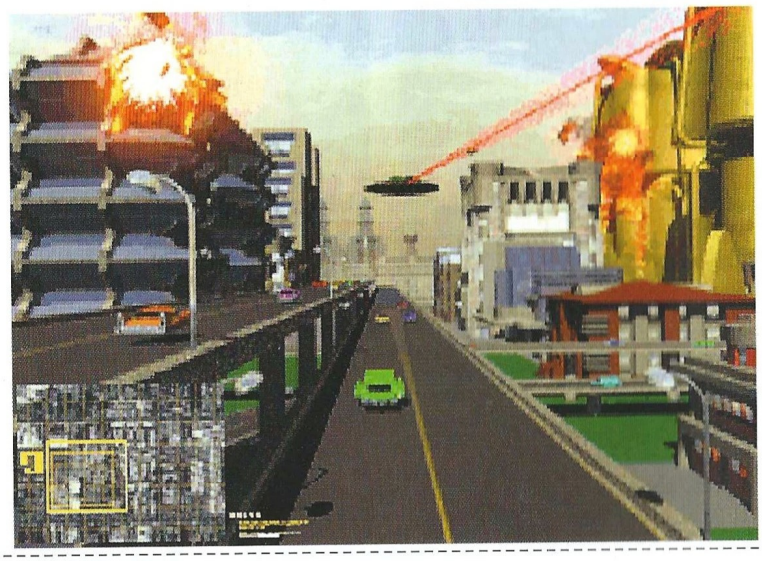
El juego a turnos dispone de una serie de puntos de acción, de forma tal que cuando sean gastados en su totalidad, el turno pasará a manos de los "chicos malos". Personalmente os recomiendo el sistema de tiempo real, porque aparte de ser mucho más auténtico, es más fácil reaccionar a cualquier ataque o acción imprevista.

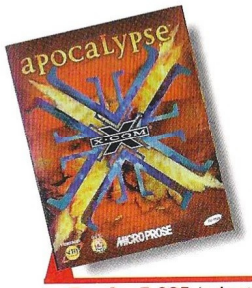
Es importante que no aniquilemos a todos los alienígenas, puesto que si podemos capturarlos, sus armas y equipos serán estudiados y nuestros científicos sacarán valiosas informaciones con las que nuestras capacidades tecnológicas aumentarán rápidamente.

Una vez que hayamos terminado la operación, seremos devueltos al centro de control donde quedaremos listos para emprender otra misión.

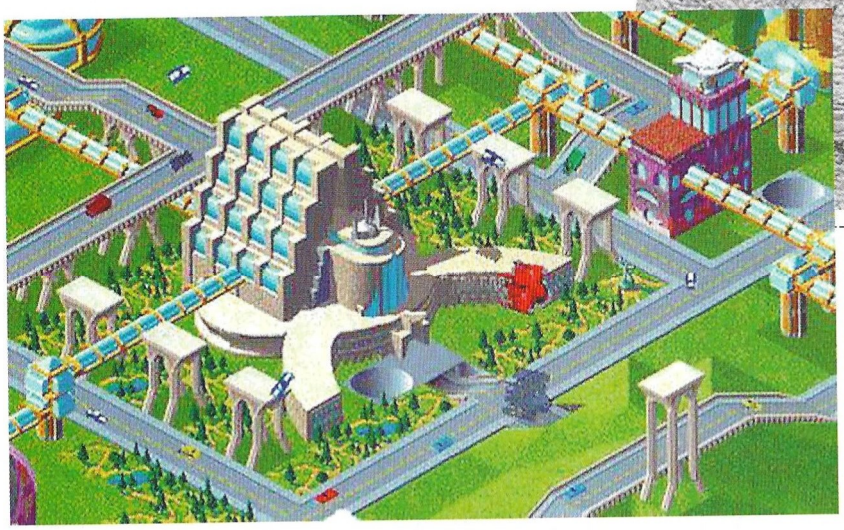
Sonido y gráficos

El programa está realizado en un entorno 3D





Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: 486 DX2 100 , tarjeta gráfica SVGA, CD ROM 4X, Soundblaster compatible, Windows 95 con 16 MB RAM, MS DOS con 8MB RAM, de 20 a 200MB de ocupación en disco duro
N° de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

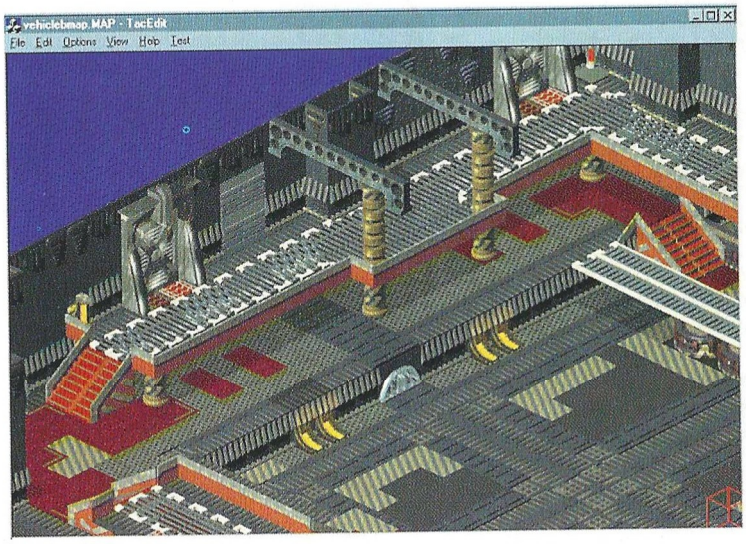


completo, con la única diferencia de escala como es posible adivinar. La ciudad está viva y se nota por el movimiento de vehículos en todas direcciones, y que podemos controlar y seguir gracias a las numerosas opciones de cámara de las que disponemos.

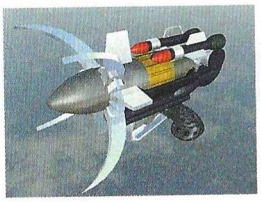
Los edificios, futuristas y bien dibujados, son de una gran variedad y abarcan desde construcciones hipermodernas, hasta lo que parecen ser edificios de finales del siglo XX.

Una vez que se desarrolla la acción, los gráficos se convierten en una perspectiva isométrica donde el movimiento de los personajes es fluido y natural, el interior de los edificios es detallado y presenta multitud de objetos que son muy sorprendentes de ver.

El sonido es adecuado, creando una atmósfera equilibrada pero podían haberse esmerado más, sobre todo con un programa de esta calidad. Los efectos especiales deberían de ser más va-

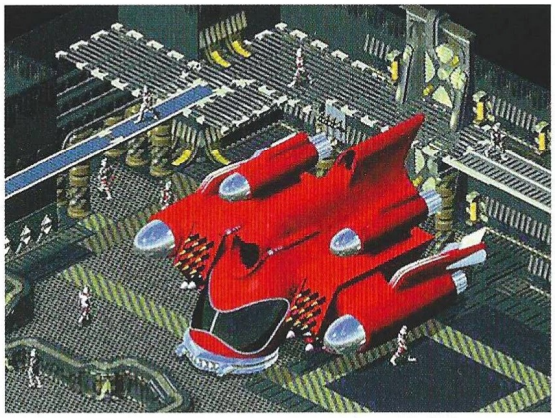


Estaremos al cargo de una ciudad entera, donde seremos los vigilantes ante una serie de amenazas

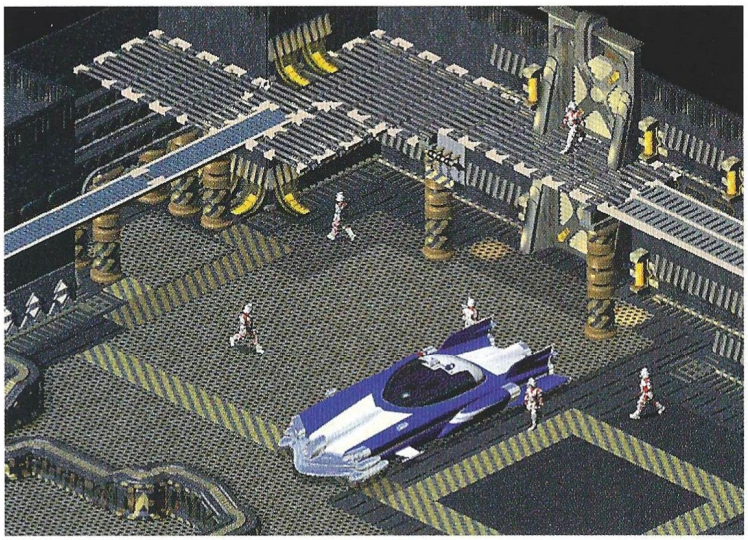


El truco es...

Preparar tecnología constantemente, dotando de los últimos avances tecnológicos a nuestros agentes, y equipando también a los vehículos. Capturar vivos al número mayor de alienígenas posibles. Construir varios cuarteles a fin de tener el mayor número de hombres posible para hacer frente a las amenazas. No hacer registros indiscriminados, pues eso conlleva la enemistad del propietario o facción que domine el edificio.



Los edificios abarcan desde construcciones hipermodernas hasta lo que parecen ser edificios de finales del siglo XX



programa en un santiamén, consiguiendo así una gran cantidad de horas de juego y la posibilidad de jugar una y otra vez.

El programa está muy bien documentado, traducido al castellano , y con una tutorial impresa en el manual, que es de obligado cumplimiento leer antes de lanzarse a la protección de la ciudad.

En ella se explica la forma de moverse por la ciudad, construir y desarrollar proyectos científicos e incluso detalla minuciosamente la forma de entrar en combate una vez que nuestro equipo haya llegado al lugar de los hechos.

El manual, como siempre bien editado, resolverá cualquier duda que tengamos y presenta de forma clara y concisa toda la información necesaria a fin de entender todas y cada una de las numerosas posibilidades del programa.

Conclusión

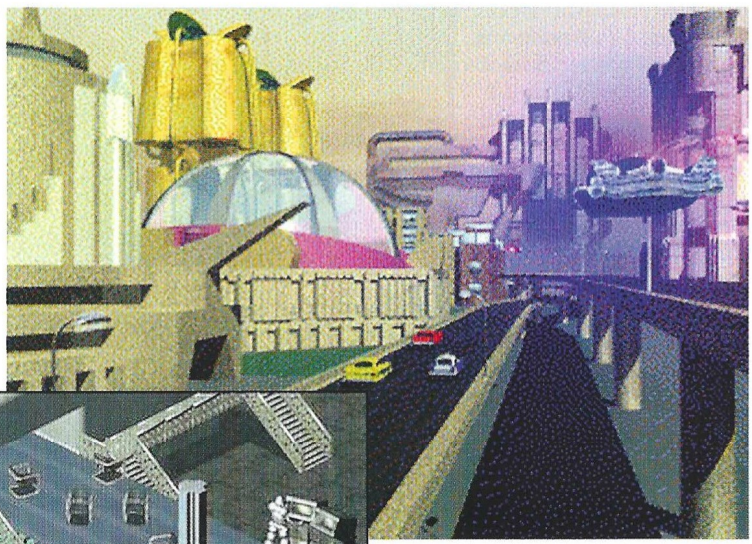
Un gran programa, digno continuador de esta popular serie, que demuestra que las partes pueden ir mejorando en calidad y no sólo en número. Indispensable para cualquier aficionado a los juegos de estrategia que guste de los programas anteriores de la serie, pues reúne diferencias significativas que le hacen realmente único.

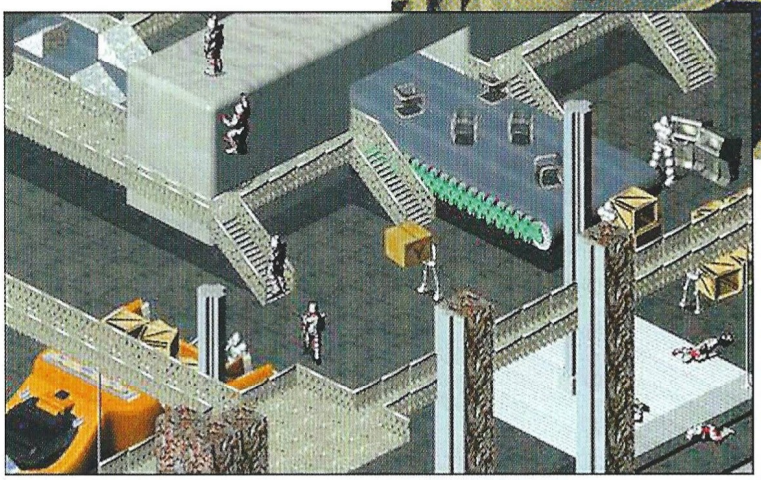
Como siempre, contamos con la garantía de Microprose, que nos asegura tener muchas horas de diversión frente a nuestro ordenador.

riados y complejos, siendo este el punto negro de un programa excelente.

El manual y la tutorial

Es sorprendente la cantidad de opciones, una vez inmersos en la acción, de las que podemos llegar a disponer; es muy típico de los programas de Microprose que el jugador no advierta le menor posibilidad de terminar el



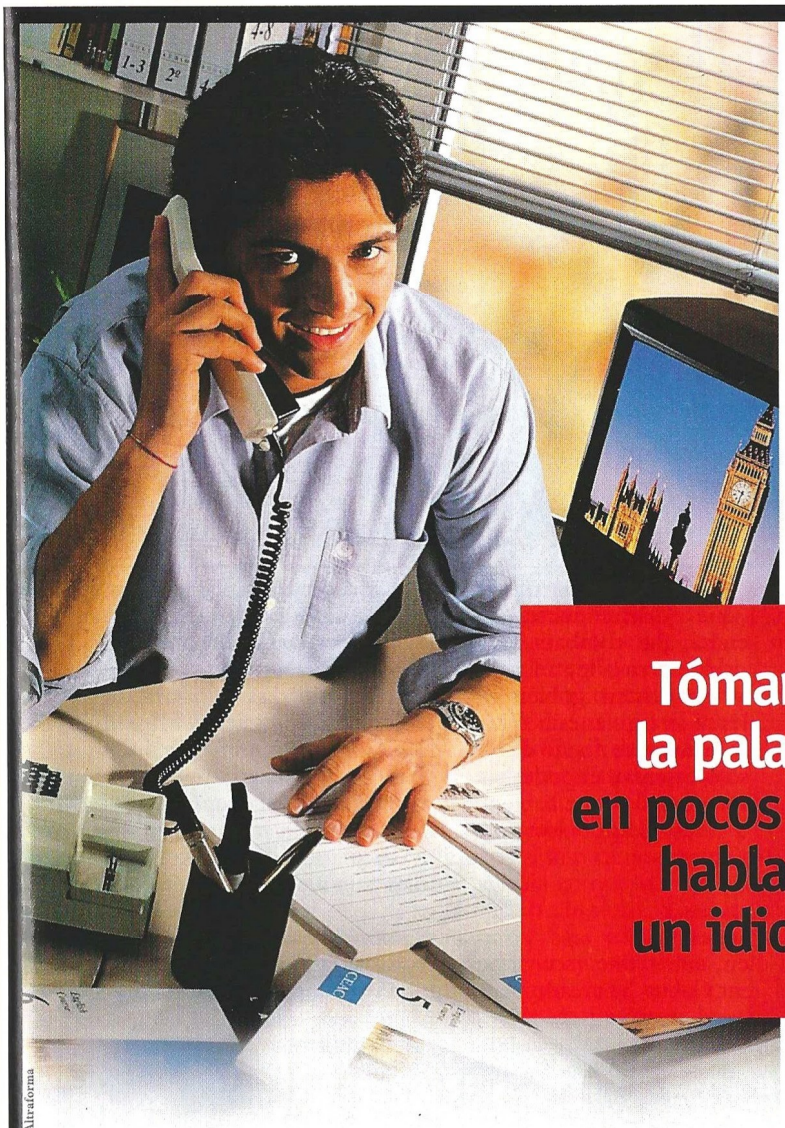


Calificación

XCOM: Apocalypse

Pros: Gráficos muy mejorados y unas animaciones muy logradas, el ambiente que se respira es el de una ciudad. Posibilidad de elegir el combate a tiempo real o a turnos. Como siempre la gran cantidad de acciones a realizar en los programas de Microprose es toda una garantía. Buenos efectos en el combate 3D.

Contras: Si queremos velocidad de carga hay que instalar 200 MB, lo que es "una pasada". La música y los efectos de sonido son básicos pero podrían haber mejorado bastante. La imposibilidad de jugar a través de red o Internet, es algo que se escapa de las últimas tendencias.



Tómanos la palabra, en pocos meses hablarás un idioma.

Matrícula abierta todo el año.

En CEAC no cerramos por vacaciones. Aprovecha el verano y matricúlate en el Curso CEAC que prefieras.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

Nueva Beca de Verano CEAC

Ahora, si te matriculas antes del 31 de agosto, te regalamos los Derechos de Matrícula.

Altraforma

CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Director de Ventas*
  - *Gestión de Comercios*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión PYMES*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
  - *Técnicas de Estudio y Lectura Rápida*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *dBase*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Lotus 1-2-3*
  - *Windows 95*
  - *Windows 3.1*
  - *WordPerfect*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Decoración*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
  - *Vídeo*
- **Ocio:**
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo Humorístico*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesionales en:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Climatización*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Chapa y Pintura*
  - *Delineación de Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electricidad*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33
C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO. Marcadores fluorescentes.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de _____, que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____

Piso ___ *Puerta* ___ *C.P.* _____ *Población* _____

Provincia _____ *Teléfono* _____

F. nacimiento _____ *Profesión* _____

Y recuerda que si te matriculas antes del 31 de agosto, te ahorras los Derechos de Matrícula.

1K703

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala a CEAC, *c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.*

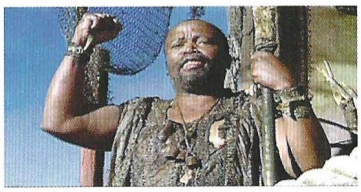
Agua por todas partes

Waterworld: The Quest For Dry Land

Si los casquetes polares se derritiesen y los continentes se viesen tragados por las aguas, desapareciendo casi todo rastro de vida a excepción de unos pocos supervivientes desperdigados por todo el globo, la humanidad estaría condenada a la extinción.

Este era el planteamiento de la película protagonizada por Kevin Costner en la que se basa el juego. El subtítulo del mismo bien podría haberse aplicado también al filme, ya que "en busca de tierra seca" es como andaban los personajes durante casi dos horas.

La ambientación y atmósfera de Waterworld eran una traslación casi calcada del mundo post-apocalíptico de Mad Max a las aguas, aunque en el caso de las películas de Mel Gibson se contaba con más bienes de primera necesidad

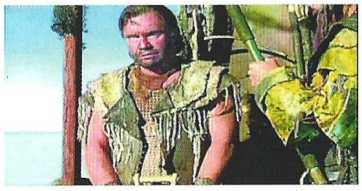


que en la de Costner. En Waterworld escasea el agua dulce, la mínima vegetación es posiblemente uno de los bienes más preciados, y barcos de todo tipo son el medio de transporte. Las ciudades son meras balsas gigantescas construidas con pilas de chatarra y madera, albergando tan solo a unos cientos de personas cada una.

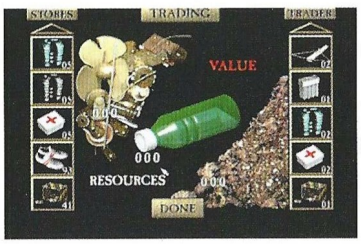
En medio de todo esto, y por añadidura, algunos seres humanos han sufrido mutaciones que les permiten respirar bajo el agua. Otros se dedican a lo habitual en estos casos: el pillaje, el tráfico de esclavos, el robo, y toda suerte de felonías que evidentemente, alguien tendrá que combatir. En Waterworld impera la ley del más fuerte, y no existen gobiernos mundiales ni jerarquías establecidas. Cada hombre es dueño de su nave, y sólo ostentan el poder en las ciudades aquellos que han accedido a él empleando los medios más ruines.

De cabeza a la piscina

Pues bien, sobre este escenario, Intelligent Games ha creado para



Interplay un juego de estrategia en tiempo real que rompe con la tónica habitual del género en los últimos tiempos, para convertirse en algo más dinámico, y quizá difícil, que los interminables clones de Warcraft II y Command & Conquer. No existen la construcción de estructuras ni la gestión de recursos como tal, simplemente la administración de un amplio inventario entre los



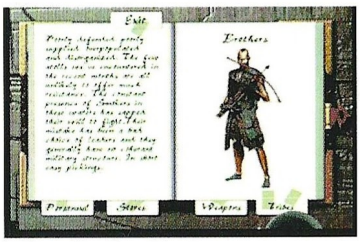
miembros del equipo que va a tomar parte en una determinada misión, algo similar a lo que ofrecía Deadly Games.

A lo largo de cerca de 20 misiones con un reducido espectro de objetivos que incluyen aniquilar a todo el mundo, defender una determinada posición u objeto, rescatar a alguien, y robar algo, el jugador tendrá que dirigir a un equipo cuyo número de miembros es variable. Cada uno de ellos puede ir equipado con un único arma y varios accesorios útiles para su supervivencia.

A un paso del arcade

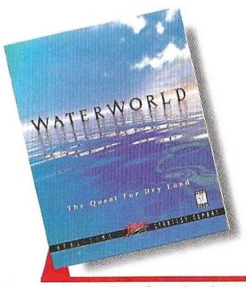
Todas las misiones se juegan con una vista de pájaro que presenta

unos escenarios 2D monótonos en grises y pobres en diseño, salvo algunas excepciones que no llegan a ocultar el resto. Se juega con diferentes alturas del "terreno" para dar más importancia a quién ataca a quién y con qué arma, y realmente el componente estratégico es más una cuestión de una adecuada disposición de los miembros del equipo y un uso inteligente de los mismos,



El truco es...

Para ganar la primera misión, liquida a todos los enemigos y destruye los barriles con la ametralladora, situada en la parte inferior central del mapa. Como regla genérica, combina en proporciones iguales armas de combate cuerpo a cuerpo y armas de medio alcance como la ballesta o las boleadoras, para equipar a tus "soldados".



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90, 16 Mb de RAM, MS-DOS 6.0 o superior (compatible con Windows 95), 40 Mb de disco duro libre, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Intelligent Games/Interplay
Distribuidor: Virgin

que otra cosa. La elección de las armas y accesorios adecuados para cada misión puede resultar vital, pero si no fuera por estos mínimo detalles tácticos, WaterWorld sería un arcade con todas las de la ley.

Manteniendo ciertos detalles del filme, se puede comerciar entre misiones en base a un sistema de intercambio de objetos, un aspecto poco enriquecedor que tratado de otra manera tendría algo que aportar, pero convertido en una simple pantalla donde se mueven iconos, resulta soso.

Mucho video...

A pesar de que muchas misiones resultan intensas, y por regla general no se pueden pasar al primer intento, parecen un mero vehículo para contar la extensa historia que se narra a través de más de 30 minutos de escenas inéditas de la película, y varias toneladas de texto en pantalla a modo de diario del desconocido ente protagonista. Esto nos lleva a uno de los puntos críticos del juego, y es que está completamente en inglés a excepción de la caja y el manual, lo que obviamente será un grave obstáculo para muchos. Esto se debe a la política de Interplay con respecto a las traducciones y doblajes de sus títulos, ya que si de Virgin dependiese, todos estarían en castellano.

Waterworld podría seguir el mismo camino que la película en que se basa: el fracaso absoluto. Si un juego se basa en un comando de miembros variables que debe realizar una serie de misiones, lo más lógico es que los objetivos sean variados y atractivos, sobre todo cuando el aspecto visual no es especialmente vistoso. Centrándose más en los vídeos y la historia que en la jugabilidad y el atractivo, Intelligent Games ha creado un título poco inteligente poniendo poco esfuerzo en él, y esmerándose únicamente en diseñar un interfaz de usuario cómodo y sencillo.

Calificación

Waterworld: The Quest For Dry Land

Pros: Las imágenes de vídeo poseen una calidad adecuada sin necesidad de recurrir al entrelazado, y la historia narrada ambienta muy bien la acción.

Contras: El diseño del juego hace agua por todas partes, siendo demasiado simplista para lo que se podría esperar de una importante licencia respaldada por Interplay. Textos y voces están en inglés.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

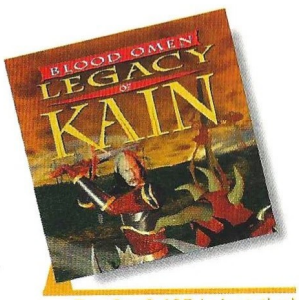
prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Mi sangre es tu sangre

Blood Omen: Legacy of Kain

Ann Rice insufló nueva vida a los vampiros con la serie de novelas que tenía como protagonista a Lestat. Crystal Dynamics y Silicon Knights, en coproducción, traen los vampiros al ordenador como jamás antes los habías visto en un juego. Este título no es, en absoluto, apto para menores.



Precio: 8.495 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, SVGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Crystal Dynamics/Silicon Knights/Activision
Distribuidor: Proein

Kain es el benjamín de una familia de la aristocracia, y se pasa la vida buscando oro y gloria en las tierras de Nosgoth. Su arrogancia y desprecio por todo lo que no sea suyo le han ganado no pocos enemigos. Un buen día, en la aldea de Ziegstruhl, Kain cae presa de una emboscada y es asesinado por una banda de hombres armados.

Kain despierta en las entrañas del infierno, encadenado a unos postes y atravesado su pecho por una espada. El dolor es insoportable, el calor derrite su carne una y otra vez. Entonces, en la cima de un acantilado, aparece el Necromante Mortanious y le ofrece la oportunidad de vengarse. Ciego a las consecuencias de lo que está a punto de hacer, Kain sólo siente ira y rabia, y la idea de la venganza hace brillar su mirada con la intensidad del fuego que le rodea. El joven despierta en su cripta protegido con una extraña armadura. Sin pensarlo dos veces, sale del mausoleo a toda prisa en busca de sus asesinos.

Pero algo no va bien: el agua quema, la luz del sol le debilita, la gente huye de él... Es un vampiro. Sólo después de matar a sus asesinos se da cuenta del alcance de su maldición. En medio del amasijo de sangre y vísceras, un dulce y delicioso aroma alcanza sus fosas nasales. Su cuerpo reacciona violentamente y una sed que jamás había sentido se apodera de todo su ser: necesita beber sangre, y no por placer (eso también), sino porque es vital para su supervivencia.

El sentido de la vida

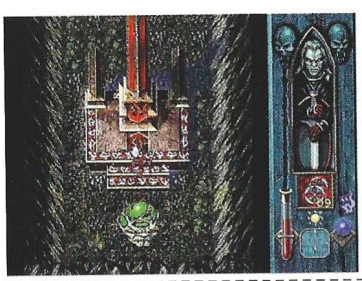
Pensando que su existencia ya no tiene sentido, Kain decide seguir la sugerencia de Mortanious y buscar los Pilares de Nosgoth, centro místico del mundo. Cada uno de ellos representa uno de los poderes que mantienen a Nosgoth "completo". Al llegar allí, el vampiro descubre que los Pilares se derrumban, y conoce al fantasma de Arial. En vida, ella era el Pilar del Equilibrio, pero fue asesinada. Su amado Nupupraptor, Pilar de la Mente, se volvió loco, y convencido de que sólo otro miembro del Círculo podía haberla asesinado, atacó a los demás infectándolos con su locura. Ahora los miembros del Círculo quieren dominar el mundo, cada uno por separado. Para tener alguna esperanza de dejar de ser vampiro, Kain debe devolver los Pilares de Nosgoth a su estado normal, y esto significa enfrentarse a los miembros del Círculo y matarlos a todos.

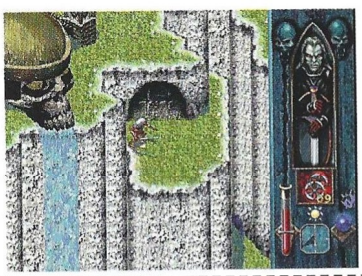
Lo anterior es simplemente la punta del iceberg que es el argumento de Legacy of Kain, una aventura de acción que al igual que sucediera hace un par de meses con Ecstatica 2, incluimos dentro del género de acción por la gran dosis de combate que hay en el juego, aunque también hay muchos puzzles, una historia densa, y un personaje protagonista cuya riqueza nos tiene todavía atónitos. Procedente de Playstation, este juego considerado como de rol en la consola, llega al PC para satisfacer a los aficionados a la aventura, la acción, y por qué no, la estrategia. En Legacy of Kain hay todo esto y más.

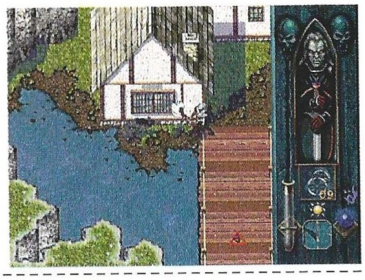
Evidentemente, todo se mueve alrededor del personaje de Kain, su pensamientos, sus sentimientos, su maldición. En numerosas ocasiones, Kain encontrará víctimas de alguno de los miembros del Circulo encadenadas en cuevas, edificios y otros lugares, todas pidiendo auxilio al noble guerrero. Sin embargo, éste poco puede hacer con ellas salvo alimentarse cuando es necesario, algo que al principio le tortura. Sin embargo, más tarde, al ver plagas que matan a la gente, sólo será capaz de pensar en el desperdicio de tanta sangre.

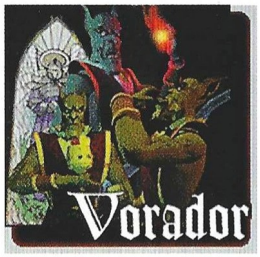
Morfología de un vampiro

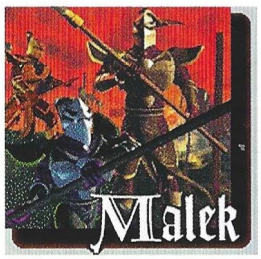
Como vampiro, Kain puede transformarse en diversas criaturas, y también puede emplear la magia. Pero debe tener cuidado con ciertas cosas, como el agua, que pueden dañarle terriblemente. Magia y transformaciones se van adquiriendo poco a poco, de forma que el jugador se habitúe al uso de cada hechizo o forma y sepa cuándo es mejor una cosa u otra. Por ejemplo, al convertirse











Kain debe devolver los pilares de Nosgoth a su estado normal, y esto significa enfrentarse a los miembros del Círculo y matarlos a todos

en lobo, Kain es más rápido y ágil, pudiendo saltar donde en su forma "humana" no podría y obteniendo una fuerza increíble si hay luna llena. Si decide ser murciélago, podrá volar casi a cualquier parte donde haya estado. Otra de sus opciones de transformación es disfrazarse de humano, pasando así desapercibido allá donde vaya y evitando por tanto los ataques del vulgo y los soldados. Por último, la niebla le permitirá pasar por las rendijas de las puertas cerradas, grietas en las paredes, moverse sobre el agua, y ser invulnerable a los ataques físicos. Todas estas transformaciones consumen su energía mágica.

En cuanto a la magia, sólo en su forma "humana" podrá utilizarla. La adquisición de hechizos también es progresiva, y al igual que las transformaciones, todos ellos guardan una íntima relación con la naturaleza vampírica de Kain. Esto se aplica también a los objetos que se pueden encontrar a lo largo del juego, cuyos nombres y función contribuyen a resaltar la atmósfera general: el corazón de la oscuridad, las raíces de putrefacción, etc.

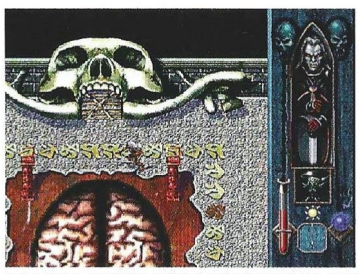
Lo anterior lleva implícita la progresión y el desarrollo del personaje, que adquirirá no sólo nuevos conocimientos a medida que avance en el juego, sino una experiencia que le permitirá ser más diestro en el manejo de las armas, más fuerte, invulnerable a la lluvia, una mayor longevidad, y más poder mágico acumulable. Muchas de estas cosas ocurrirán en puntos muy concretos, a modo de recompensa por haber realizado una determinada tarea.

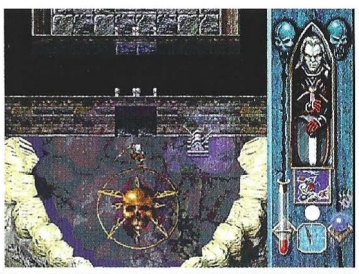
El truco es...

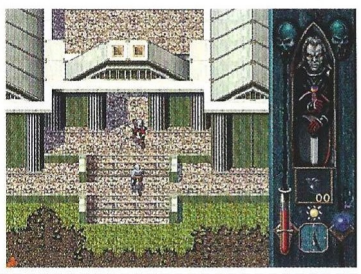
Es normal que te "aceleres" cuando estés atravesando los distintos pasillos y, con las prisas, no te fijes en las cosas que puede haber en el suelo. Algunas son inofensivas, pero otras –difíciles de diferenciar de las primeras–, son minas.

Muerte y vida

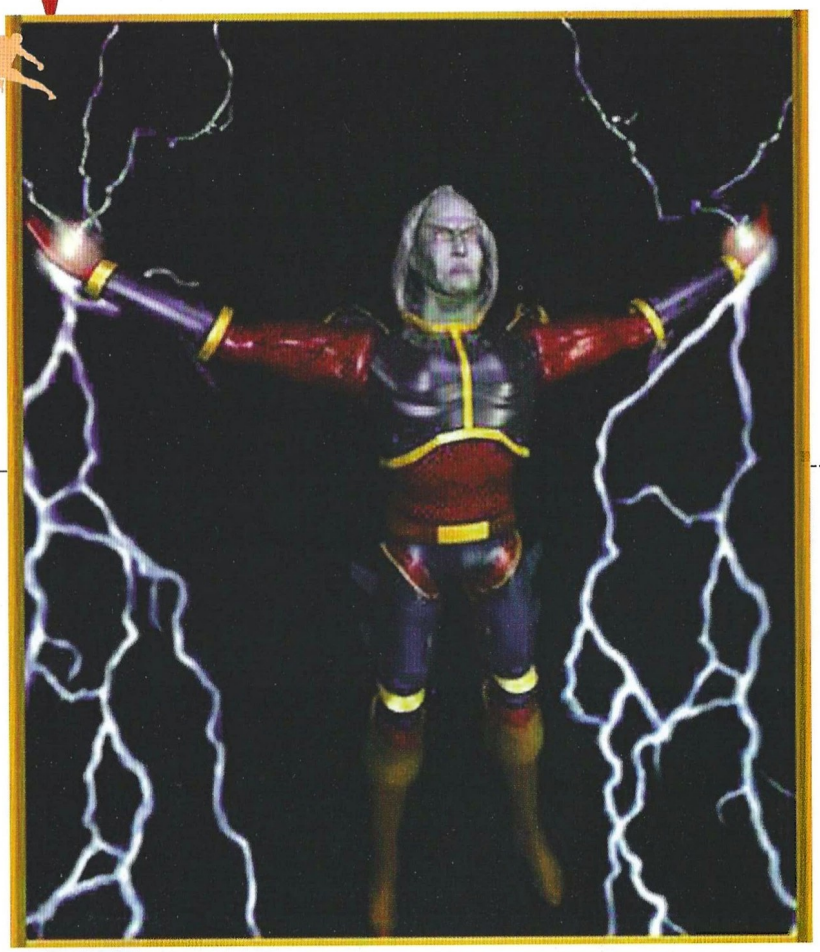
En combate, Kain se comporta de forma diferente en función de su estado físico (humano, vampiro, lobo, o niebla), y puede utilizar combinaciones de armas, objetos y hechizos en su forma de vampiro. Aunque no exista una cantidad de movimientos especialmente grande, y tampoco se trate de un combate perfecto (prácticamente sólo se puede luchar en las cuatro direcciones básicas sin existir las diagonales), este aspecto del juego resulta bas-







Blood Omen: Legacy of Kain



El mundo de Nosgoth, incluyendo sus bosques, montañas, fortalezas, ciudades, etc, tiene más de 100.000 pantallas

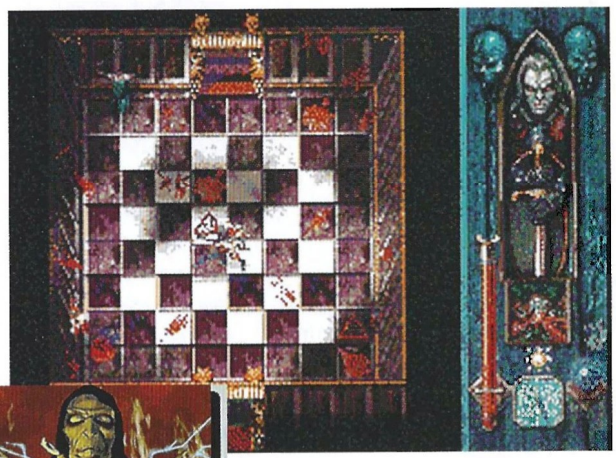
La historia del juego se narra en numerosas locuciones (hay varias horas de voces en "off" de Kain haciendo diversos comentarios y revelando sus progresos o algunas conversaciones), y mediante 30 minutos de animación inteligentemente empleados en momentos clave. Las animaciones, creadas completamente en 3D, son una auténtica maravilla que el jugador encontrará deliciosa en su realización visual y sonora.

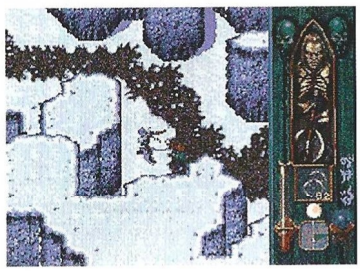
Inconmensurable

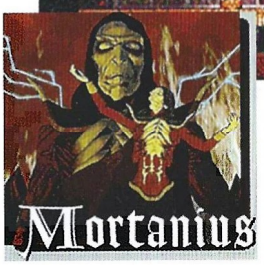
El mundo de Nosgoth, incluyendo sus bosques, montañas, fortalezas, ciudades, aldeas, castillos, lagos, y casi todo lo imaginable, tiene más de 100.000 pantallas. Sí, sí, no nos hemos equivocado ni hemos puesto un cero o dos de más. Recorrer esto, teniendo que combatir mientras tanto, resolviendo puzzles y profundizando en la alucinante historia de Kain y Nosgoth, supone mucho más de cien horas de juego, algo de lo que pocos títulos ya sean de acción o aventura pueden preciarse. Además de los personajes especiales como Arial, Nupupraptor, Malek o vorador (entre otros), hay más de 170 enemigos diferentes, cada uno de ellos con su propio comportamiento, gráfico, armas y poderes especiales.

Esto puede dar una ligera idea de lo monstruoso que es Legacy of Kain, que además dará mucho que pensar al jugador con la gran cantidad de puzzles y enigmas por resolver. Desde la "típica tontería" de pulsar un botón en una pantalla para abrir una puerta dos más allá, hasta los complejos desafíos que propone cada uno de los miembros del Círculo de los Nueve, hay de todo.

Para ilustrar el buen diseño de estos puzzles, que aseguramos desde aquí es magnífico y sorprendente, pondremos un ejemplo: en un momento dado, se lle-



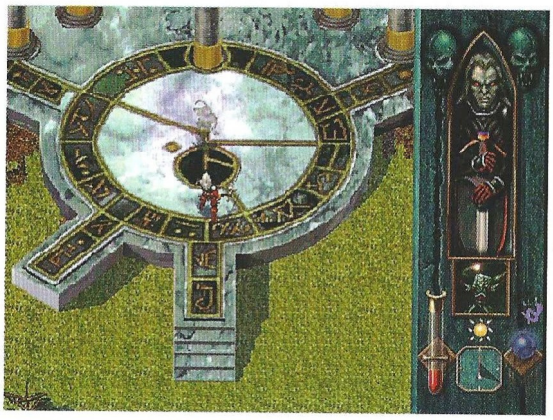


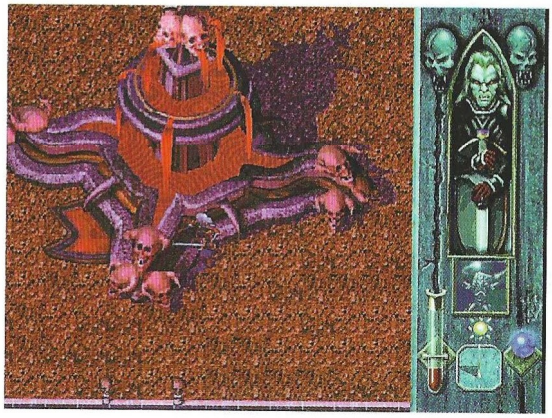


tante atractivo por varios motivos. El primero de ellos es que si el jugador sabe contener sus golpes, llega un momento en que el enemigo está a punto de morir y se le puede chupar la sangre para rematarlo y de paso, recuperar energías. El segundo es que al pasar de una zona a otra del juego, y volver a la anterior, los enemigos siguen estando ahí, pero en forma de fantasmas que al morir, permiten recuperar energía mágica en lugar de sangre (esto también sucede con las víctimas).

El truco es...

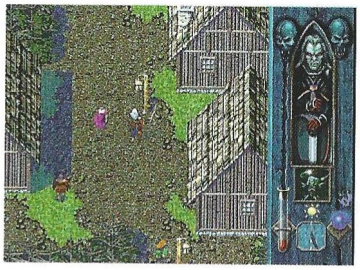
En ocasiones es mejor no detenerse a pelear, sobre todo si no estás pletórico de sangre. Entrénate muy bien en la lucha para calcular con cuántos golpes derribas a un enemigo antes de matarlo del todo para poder sangrarle. No chupes la sangre a todas las víctimas que encuentres si estás al máximo, resérvalas para cuando las necesites.





Hay más de 170 enemigos diferentes, cada uno de ellos con sus propias armas y poderes especiales

ga a una sala de suelo "ajedrezado" con bonitas representaciones de una pintura de Rubens. Como el lugar de donde se viene es bastante oscuro, lo más normal es que al llegar aún esté vigente un hechizo de luz. Al mover a Kain en cualquier dirección avanzando unos pasos, éste se verá transportado mágicamente al punto de entrada. Sin embargo, al pasar el efecto del hechizo de luz, el jugador observará que hay un camino iluminado y que el resto de la sala está a oscuras. Al final de este segmento de sala, y al pisar una baldosa, se iluminará un nuevo



segmento, y así sucesivamente hasta encontrar la salida.

Gótico y real

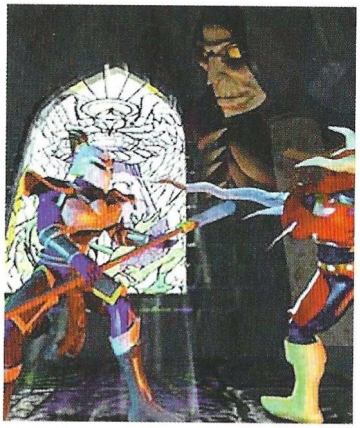
También al alcanzar determinadas zonas de las fortalezas de los miembros del Círculo, Kain descubrirá unas preciosas imágenes de paisajes diversos que ilustrará con un comentario, aportando información al jugador acerca de la zona representada. Si bien los gráficos son 2D en todo momento, con una vista de pájaro, cosa que podría inducir a pensar que no hay demasiado detalle y que existe una cierta pobreza visual, ocurre precisamente todo lo contrario. Cada sala, casa, campo, cualquier lugar ofrece un aspecto genial que además está ambientado con una banda sonora de auténtico lujo y unos efectos de sonido que abofetean al jugador como diciéndole: "eh, que esto es real, llueve y hay truenos y relámpagos, las víctimas gritan aterradas ante su destino, la sangre suena al ser succionada...".

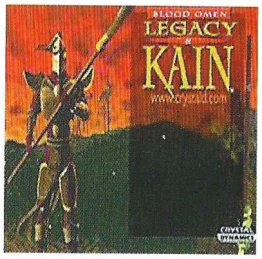
La atmósfera es totalmente mágica, envolviendo al jugador en un manto sordo y ciego a la realidad mientras vive y siente con Kain, se devana los sesos para resolver complejas situaciones, o corre por la vida del vampiro en busca de sangre. A poco que el protagonista traiga al jugador, cosa que con toda probabilidad ocurrirá en la mayoría de los casos, éste se verá automáticamente arrastrado a Nosgoth, al interior de la compleja personalidad de Kain con sus poderes, armas y vivencias.

La tierra de la tumba

Como Kain puede morir a pesar de su condición, existe un hechizo muy útil que se obtiene al principio del juego y que sirve para llevar al vampiro a su cripta desde cualquier punto de Nosgoth, permitiéndole así recuperarse en la tierra de su ataúd. El único inconveniente es que nunca se puede volver exactamente al punto del que se procede, a menos que sea uno de los templos que actúan a modo de marcador en el mapa. Cuando Kain llega a uno de estos sitios y activa una runa, podrá volver a él en forma de murciélago siempre y cuando lo haga desde una zona exterior, no desde una fortaleza o una mazmorra. Desde estos templos, habrá que recorrer de nuevo el camino andado para llegar al punto de partida, pero al menos se cuenta con esta opción salvavidas.

Blood Omen: Legacy of Kain, que vendría a ser algo así como "Profecía Sangrienta: el Legado de Kain", es un título que sabe combinar a la perfección diversos elementos como acción, aventura y estrategia para conseguir una experiencia única e irrepetible que merece ser vivida por todos los aficionados a los juegos de ordenador. Quizá el único problema para ello sea que el juego está en inglés, sin textos de pantalla, y posiblemente esto dificulte a muchos disfrutar de la maravillosa historia de Kain en condiciones. Sin embargo, un poco de esfuerzo bien vale la pena para meterse en la piel de este vampiro que obliga al jugador a volver una y otra vez ante la pantalla del ordenador para terminar el juego. No queda mucho más que decir, nos aguarda un enfrentamiento con Malek, uno de los Nueve, y estamos ansiosos por derrotarle y seguir avanzando.





Calificación

Blood Omen: Legacy of Kain

Pros: Bajo el aspecto de un juego típico de consola, Blood Omen: Legacy of Kain oculta una intensa y extensa experiencia cuya profundidad no tiene comparación con ninguna otra cosa. La ambientación visual, argumental y sonora es magnífica. Todo un señor juego.

Contras: Además de estar en inglés, Legacy of Kain sólo permite salvar la partida en puntos muy concretos del juego, algo que ha heredado de la versión de consola y que en ocasiones puede resultar desesperante.

Un auténtico bombazo

Atomic Bomberman

Con la simplicidad de un come-cocos y la jugabilidad de un arcade, acción y estrategia se mezclan en un reto que no envidia la riqueza de una auténtica partida de ajedrez. Las posibilidades que se abren ante ti son infinitas: nunca podrás jugar dos momentos iguales.

En la era de los grandes gráficos para los juegos de acción, las animaciones espectaculares y retos intelectuales de los juegos de estrategia, –además de los cientos de megas utilizados por las aventuras gráficas en su obsesión por ofrecer un "más difícil todavía"–; la simplicidad de algunos juegos y su infinita diversidad, que ofrece multitud de horas de diversión, se agradece, quizá porque se trata de algo que no se tiene: sencillez. No obstante la contradictoria naturaleza del ser humano pronto le llevará a anhelar las extensas producciones de complicado manejo, para volver de nuevo a lo sencillo en su incansable recorrido pendular que es, al fin y al cabo, en lo que consiste la existencia del hombre.

El trasiego

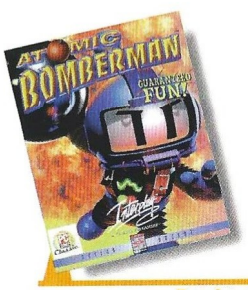
Como juego de fácil manejo, Atomic Bomberman no tiene parangón: se trata tan sólo de soltar bombas y esconderse para que las explosiones no terminen con tu vida. El problema es que siempre habrá al menos otro individuo haciendo lo mismo en algún lugar de la pantalla y además con la intención de terminar contigo. Ese individuo puede multiplicarse hasta diez con la opción multijugador, lo que supone una auténtica carrera por la supervivencia.

Como es natural aunque aquellas sean las bases principales, el juego no es tan simple como eso. Se trata de sobrevivir en una cuadrícula rellena con elementos fungibles y objetos inamovibles. Los primeros deberán ser destruidos a base de bombas por dos motivos: primero porque si no lo haces no podrás moverte del sitio en que te encuentres y tu enemigo te liquidará, y segundo porque no basta con lanzar bombas para terminar con la vida del contrincante, sino que podrás utilizar un gran número de objetos que se esconden bajo esos elementos móviles y que te proporcionarán habilidades imposibles de conseguir de otra manera. Aquellas habilidades que mencioné, son de diversa índole: capacidad para lanzar las bombas por encima de los obstáculos, arrastrarlas a través de los pasillos que se vayan formando, retardar su explosión, acelerarla, o aumentar tu velocidad de desplazamiento, por citar sólo algunas. En ocasiones cuando recoges una habilidad nueva, la que disfrutabas en ese momento desaparecerá, puesto que no son acumulables –salvo que se quisiera crear un concursante prácticamente indestructible–, y será a la hora de recoger esos regalos cuando debas sopesar si lo que tienes es mucho más importante o de mayor utilidad que lo que estás dispuesto a recoger en ese preciso instante. En cualquier caso, por ejemplo con las calaveras, nunca debes recogerlas salvo que exista la posibilidad de traspasar rápidamente sus infortunios a otro contrincante.

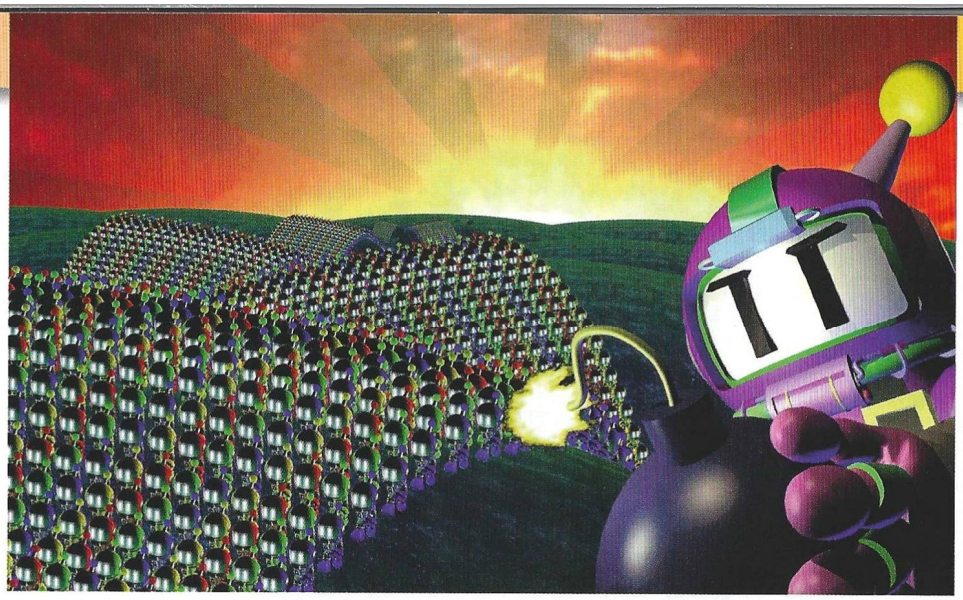
El juego

Podrás competir en la misma pantalla contra un individuo generado por ordenador, contra varios jugadores humanos o a pantalla partida cuando se genere un campo de juego dividido en dos mitades. Utilizarás distintas armas para demostrar tu ingenio y conseguir, o bien destruir al contrario a base de explosiones –cuyos efectos se dejan sentir a lo largo y ancho de un determinado radio de acción de la cuadrícula–, o bien utilizando las distintas armas que se te ofrezcan en el juego.

Atomic Bomberman puede disfrutar de varios objetivos que podrás determinar en cada parti-



Precio: 4.900
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 40 Mb de Disco Duro, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 10
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

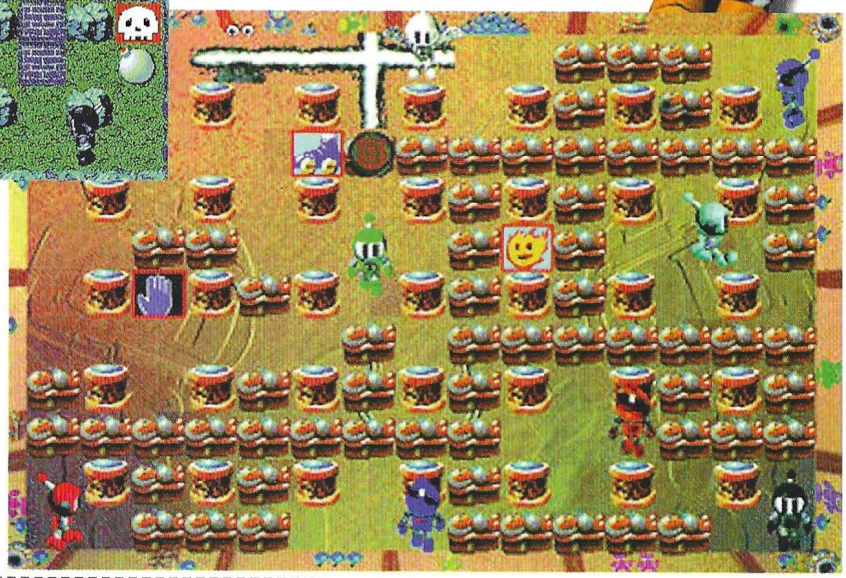


Hasta diez jugadores pueden participar en la misma partida, lo que supone una auténtica carrera por la supervivencia

da. Uno será el hecho de tener que conseguir un determinado número de muertes para alcanzar la victoria. Otro consiste en ganar un número determinado de partidas para conseguir vencer: las partidas se ganan cuando consigues terminar de cualquier forma con la vida de tu contrincante. En cualquiera de los dos casos necesitas muertes, y éstas sólo se consiguen haciendo que las hondas expansivas, o mejor dicho las líneas expansivas de las explosiones que recorren los distintos pasillos, tanto vertical como horizontalmente, alcancen a tu contrincante.

ser inmune a las explosiones de tus propias bombas.

Los guantes de boxeo y las manos te permiten lanzar las bombas por encima de los elementos del campo de batalla, pudiendo acceder a lugares imposibles desde la posición en que te encuentras en ese momento, siendo además, la mano, un elemento impres-



Herramientas para una perfecta demolición

A medida que vas destruyendo los elementos prescindibles de la cuadrícula, podrás encontrar bombas para sumar a tu arsenal, llamas que añadirán un tiempo extra a la explosión de tus artefactos, o patines para acelerar en gran medida tus desplazamientos. Esto es importante por una simple razón: desde el momento en que decides soltar la bomba hasta que ésta explota, transcurren unos pocos segundos y si no te pones a cubierto enseguida, tendrás graves problemas de subsistencia por no

Atomic Bomberman

Podrás utilizar un gran número de objetos que te proporcionarán habilidades imposibles de conseguir de otra manera

cindible si quieres transportar las bombas de un sitio a otro sin que te exploten en tu propia cara. Con la bota podrás propinar una patada a una bomba para hacerla rodar a lo largo del pasillo que se encuentre frente a ella, manteniendo sobre la misma un cierto poder de dirección hasta que se detenga. Un icono con varias bombas en orden se corresponde con un elemento destructivo elevado a su máxima potencia, ya que lanzará todas las bombas que se encuentren frente a tu Bomberman hacia todos los huecos disponibles en ese mismo instante si así lo deseas. Tan sólo resta analizar otros dos elementos: los venenos, que ocasionan diferentes efectos secundarios y que puedes transmitir a tus contrincantes con el mero contacto; y las bombas con espoleta, que no explotarán mientras no se la quites.

Como puedes ver, el juego ofrece una gran variedad de elementos que harán mucho más interesante la –en principio– elemental filosofía de las partidas. Si a ello sumas la posibilidad de jugar a través de módem, en serie o IPX, la oferta estará al completo.

El truco es...

Si pasas sobre alguna de las calaveras, contraerás enfermedades muy excéntricas. Intenta contagiarlas a tu contrincante y deshacerte de sus efectos con el simple roce de tu cuerpo contra el suyo. Seguro que le hace gracia ver cómo –por ejemplo– queda incapacitado para lanzar bombas o adquiere una velocidad extra lenta.

Calificación

Atomic Bomberman

Pros: La sencillez del juego simplifica su manejo sin restarle diversión. Sin duda la opción multijugador es un logro meritorio dada su adictividad, y los retos que propone sólo se limitan con las mismas capacidades de los jugadores. La música es adecuada. Existe la posibilidad de disfrutar del juego en escenarios personalizados.

Contras: Cuando pasa un tiempo, el juego puede cansar, ya que no tiene demasiados elementos sorpresa y prácticamente se limita a soltar bombas y huir. ¿Quizá para algunas personas demasiado simple?

MULTIMEDIA E INTERNET
a tú alcance

YA ESTÁ A LA VENTA con un CD GRATIS

IMAGEN LIMITE

Con el nuevo Usuario de Multimedia e Internet tendrás todo lo que necesitas para desenvolverte dentro del mundo de Internet y Multimedia. Diseña tus páginas Web. Conoce las últimas novedades en equipos... ...y mucho más.

EDITORIAL AMERICA IBERICA

¡La explosión de un gigante!

Ignition

Un auténtico volcán para este verano, que se desata en los más inverosímiles lugares: desde las costas tropicales hasta los desiertos más áridos. Selvas, montañas y nieves eternas tampoco escaparán a su influjo: ¡es la revelación del mundo del motor!

Estamos asistiendo a un acontecimiento que pocas veces disfrutamos: por fin un juego que es casi perfecto, capaz de alcanzar esa meta que para muchos otros es sinónimo de utopía. Ignition exhibe todos y cada uno de los componentes de los juegos de acción más sobresalientes, ofreciendo capacidad suficiente como para erigirse en el rey del asfalto durante mucho, mucho tiempo. Y es que la esencia se guarda en frascos pequeños, como voy a tratar de esclarecer en los párrafos siguientes, para que puedas hacerte una idea de lo que tendrás entre manos cuando tengas oportunidad de probar este juego.

Como un camaleón, Ignition es capaz de adaptar su oferta a casi cualquier tipo de ordenador –dentro de unos determinados límites, por supuesto–, pudiendo ser tan divertido en baja resolución como en la más alta, ya que no es por sus gráficos por lo que el juego se lleva todos los reconocimientos, ni por su música, ni por la espectacularidad de las acciones que puedas llevar a cabo durante una partida. Todo eso influye, evidentemente, pero aunque esas cosas puedan describirse, nada es comparable a tener algún vehículo entre tus manos. Entonces te olvidas de todo lo demás y simplemente... DISFRUTAS.

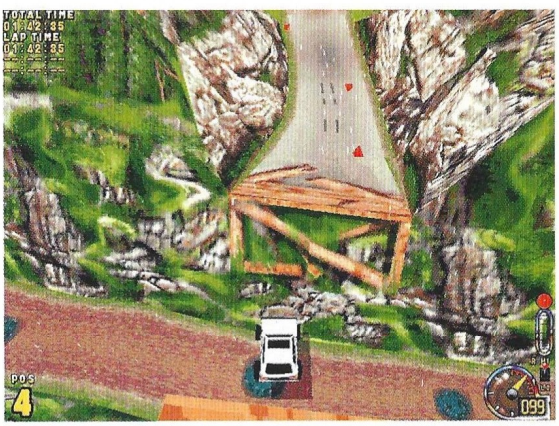
Los gráficos

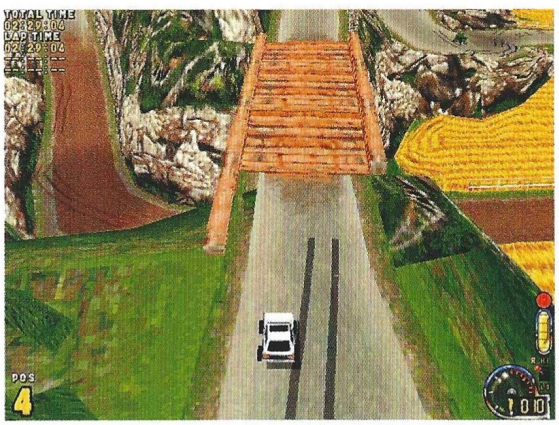
Aunque a la hora del cierre en esta redacción aún no se ha confirmado el número exacto de circuitos disponibles para la versión definitiva del juego, voy a hablar de aquellos con los cuales hemos tenido la oportunidad de actuar. Decir que se trata de un juego en 3D hoy en día es poco, porque en cuanto sale algún producto luciendo unas pocas rarezas, ya le "encasquetan" las 3D como si de un sinónimo de la calidad se tratase. Ignition disfruta de una arquitectura tridimensional que engloba desde los agentes atmosféricos imperantes en cada partida hasta los propios vehículos en su movimiento y –cómo no– todos los recovecos de los variados entornos de juego.

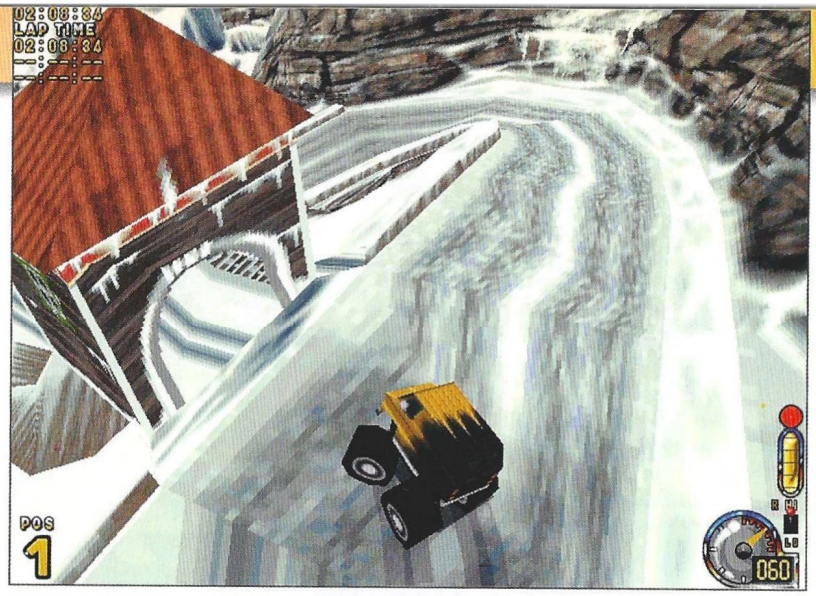
Para crear una verdadera atmósfera capaz de competir con la realidad más increíble, se han añadido a algunos decorados, estructuras tales como neblinas, cascadas, rayos que al alcanzarte voltearán tu coche, avalanchas de nieve y piedras rodantes que pueden destrozarte, despeñaderos por los que precipitarse al vacío –que no lo será tanto cuando estés cayendo–, tornados y otros elementos que no son accidentes naturales, que interactúan con los vehículos a su paso, tales como pueden ser trenes, camiones, vagonetas de mina o aerodeslizadores que interceptan las rutas de los circuitos con gran peligro de colisión. No hay cosa imaginaria en esta realidad inventada que no se comporte como lo hubiera hecho en la vida real –de haber existido, claro está–.

Para que tengas una idea de lo que te vas a encontrar, voy a contarte una anécdota: en el circuito que recorre algunas de las islas del caribe, existe un cruce de carreteras a nivel que está cortado en el centro. Es decir: algo similar a una cruz ancha con el centro vacío. Para seguir corriendo en una dirección, había que salvar ese vacío y caer al otro lado, en la carretera de enfrente, pero es que ocurre lo mismo con las dos direcciones. Se dio el caso de que yo circulaba en dirección oeste-este y otro coche lo hacía en la dirección sur-norte, es decir en nues-

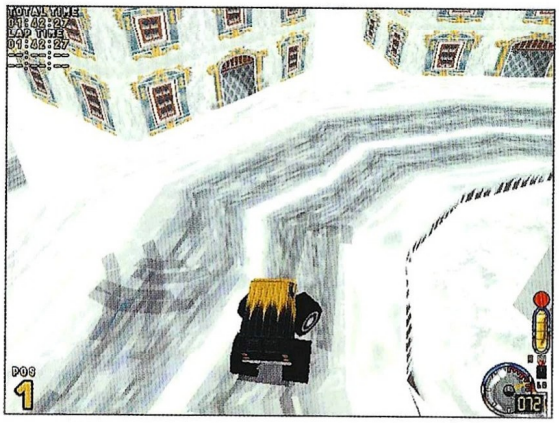
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 75, 8Mb de RAM, Windows 95 o MS-DOS, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: UDS
Distribuidor: Virgin



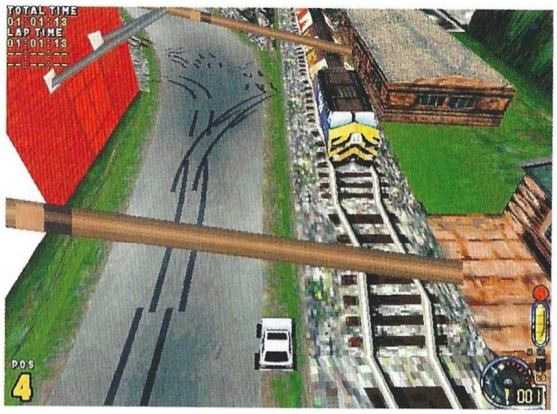




tra cruz imaginaria yo conducía de izquierda a derecha y el otro de abajo hacia arriba. Los dos saltamos al mismo tiempo y yo iba el quinto en la clasificación general. Se produjo el choque en el centro de la cruz y los dos coches modificaron instantáneamente las direcciones de la marcha: ahora mi contrincante caía al trozo de autopista en el que yo debía estar, y mi coche se precipitaba en dirección sur-norte, yendo a ahorrarme tener que dar una gran vuelta para llegar hasta esa posición. Como consecuencia gané la carrera. Y esto, que puede resultar tedioso a la hora de contarlo por escrito, fue el resultado de un cúmulo de acontecimientos que duró dos segundos, no más. Es realmente increíble a la vista. Unas migajas que no hacen justicia a la avalancha de acción que este pequeño gigante ofrece en sus entrañas.



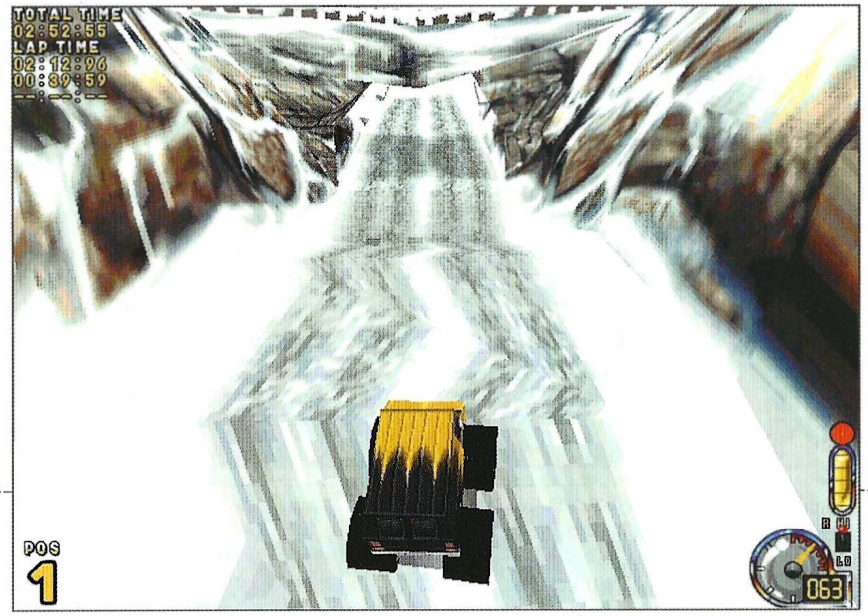
Ignition disfruta de una arquitectura 3D que engloba desde los agentes atmosféricos hasta los propios vehículos en movimiento



Los vehículos

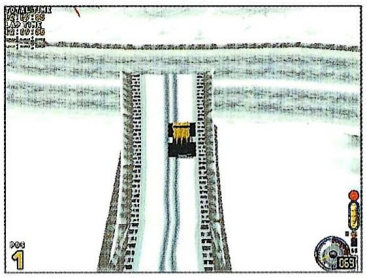
Existen varios modelos de transporte que podrás conducir: un coche de policía al cual se le encienden las luces de advertencia y suena la sirena cada vez que activas el turbo, un escarabajo de competición, un autobús escolar, la cabeza de un camión, un "mini", una ambulancia y un furgón. El manejo de los coches es realmente sencillo. Ellos circulan a una velocidad constante si mantienes pulsado el acelerador. Esta velocidad puede ser interrumpida por los choques o derrapes en el suelo y por causas naturales como avalanchas, rayos y los demás elementos citados arriba. Pero los coches disponen de un turbo que se va recargando poco después de ser utilizado, y que es operativo a los pocos segundos. Podrás activar ese turbo –una vez que tengas el depósito de su combustible lleno– cuando quieras. Bien, pues para conducir necesitas: las teclas de dirección y una más para el turbo: no puede pedirse un interfaz más sencillo si tenemos en cuenta que la sección de menús para configurar las características especiales de la partida no es ningún suplicio.

A esto, y aunque supongas que ahora vendrán las malas noticias, hay que añadir el comportamiento de los vehículos



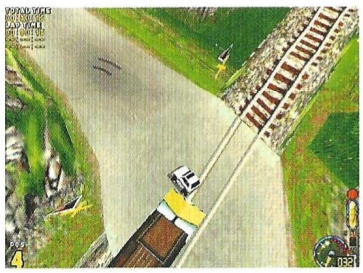
Los coches disponen de un turbo que se recarga poco después de haberlo utilizado

en la pista: sensacional. Unido todo por la visión de una perspectiva a vista de pájaro de generosa configuración, que te permite ver suficiente circuito como para prevenir desagradables sorpresas, la oferta que se ex-



tiende ante nosotros resulta de una imprevisible y arrebatadora adictividad. Personalmente nunca había deseado con tanto fervor jugar y volver a jugar los mismos circuitos, y si lo hago es porque las posibilidades que Ignition ofrece son tan novedosas que ha conseguido revolucionar el concepto de las carreras de coches, llevando el detalle hasta el límite y ofreciendo la misma diversión aún si juegas en la resolución más baja.

En definitiva, pocas veces un juego consigue transmitir esa sensación de estar participando de algo real, y cuando eso ocurre, una química especial se genera entre el usuario y su PC. Es lo que a mí me ocurrió con lo que me ha sido permitido disfrutar del juego, todo un mundo por descubrir en el cual no habrá nunca dos partidas iguales. Soberbio y de excelente calidad, carece totalmente de elementos mediocres o que produzcan un mal efecto visual, de juego, sonoro o que le reste adicción. Es una auténtica maravilla.



El truco es...

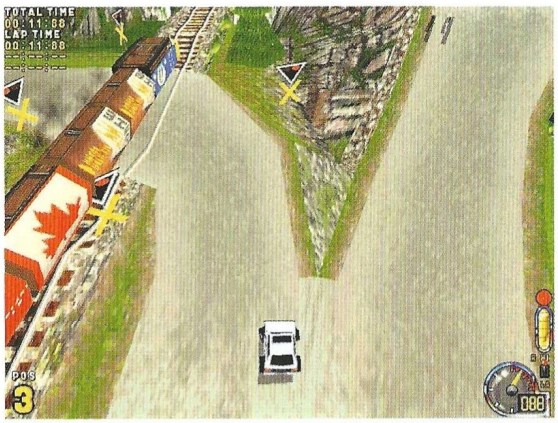
Cuando te atrape algún tornado, el coche siempre gira unos doscientos setenta grados y vuelve a caer. Mientras estás en el aire, tendrás que girar las ruedas en la dirección oportuna, para que al caer obtengas un cuarto de vuelta más y puedas salir corriendo para continuar la carrera sin apenas perder tiempo.

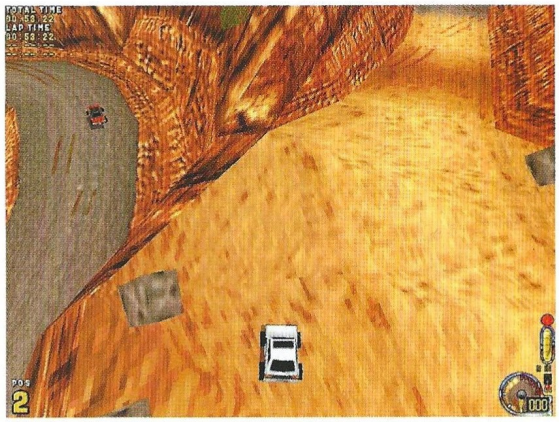
Calificación

Ignition

Pros: Desde los alucinantes gráficos en donde se desarrolla la acción, hasta el propio manejo de los coches, que resulta impecable ajustándose su comportamiento a la textura del terreno que pisas con total perfección, y pasando por la música, el sencillísimo interfaz y los que podríamos llamar elementos "sorpresa", todo es alucinante.

Contras: Sinceramente tan sólo hecho de menos un mayor número de circuitos.





Suscríbete a Computer Gaming World

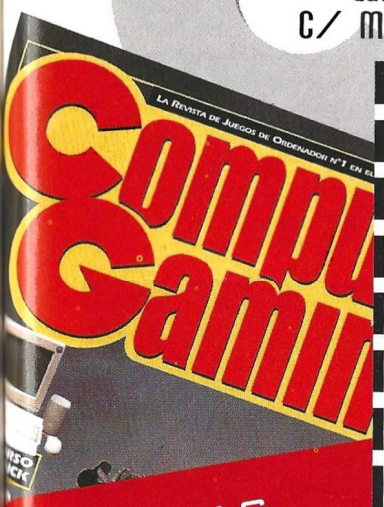
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

Cuando la piedad es un defecto...

Agent Armstrong

Afortunadamente las modas derivan copias inspiradas en el modelo –bien sea en todo o en parte–, creadas por los integrantes de un sector. Esta circunstancia también se da en el mundo de los juegos para PC, y hoy nos lleva a poder disfrutar de un magnífico juego. Y es que siempre huele a algo. ¿No notas un cierto tufillo a "Bug" refinado?

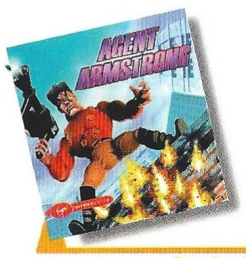
Tufillo o no, es innegable que Agent Armstrong es un juego excelente. Puede que quepa cambiar algunas cosas, como cierto aspecto de sus gráficos, o el –a primera vista– desconcertante interfaz, que parece querer volverte loco en un primer momento de juego al disparar, pero son tantos sus aciertos y la calidad en la que se regodea, que podremos decir de él cualquier cosa excepto que se trata de un mal juego, ni siquiera aburrido por añadidura. Ya desde el comienzo la situación es interesante: "Sicilia... 1922." Perdón, esta frase es de Sofía, la de las Chicas de Oro. "Chicago; los muelles. 1935". Lo cierto es que en estos momentos, una organización llamada "El Sindicato", ha acumulado tanto poder a lo largo de los años, que tan sólo le falta conquistar la Tierra, cosa que se propone hacer próximamente. Hasta entonces fué imposible luchar contra la organización, cuyo líder, "Golpes" Falconetti, continúa implacable en su gobierno.

Pero nada dura eternamente, y puesto que la balanza de los acontecimientos mundiales se estaba inclinando demasiado hacia el lado de la Organización, el Servicio de Inteligencia británico mandó a su mejor agente para que se hiciera con información vital sin la cual el Sindicato no pudiera sobrevivir. Todo salió a pedir de boca, pero la buena suerte del agente Armstrong no podía durar mucho, y fue descubierto en su huida. A partir de ese momento, una encarnizada persecución por tierra, mar y aire se llevará a cabo sin escatimar medios. El vencedor tendrá bajo control la información robada. ¡Comienza la escalada de adrenalina!

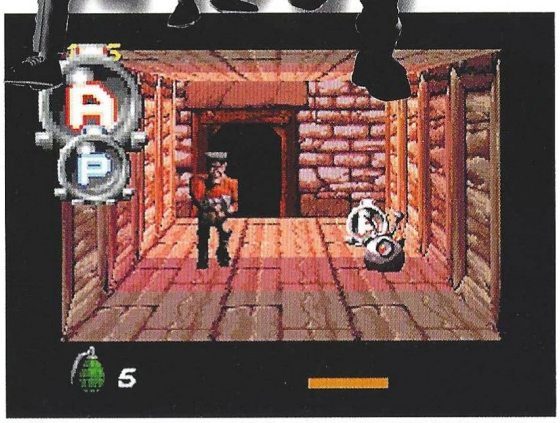
De los muelles al Amazonas

La acción transcurre en escenarios que combinan con habilidad las 2D con las obligadas 3D actuales (últimamente parece que si un juego no lleva aunque sea el logo en 3D, no es nada). Esta mezcla, que nos trae a la mente de forma inevitable la saga Bug –con una sensación de volumen más subrayada–, impregna cada uno de los niveles de juego de una profundidad y credibilidad frente a las cuales quedo profundamente agradecido. No obstante, en todo esto hay algo que no me gusta mucho, si bien es cierto que no afecta a la jugabilidad para nada: los fondos de los decorados. Están muy adelantados con respecto a los lugares principales en donde se desarrolla la acción. A veces parece que estamos jugando en un decorado que ha sido puesto cinco metros por delante de la pared de fondo, pero esto es circunstancial, y el problema a lo mejor reside en que con la edad me estoy volviendo cada vez más exigente.

Una vez dentro del juego propiamente dicho, el desarrollo de la acción no es lineal, pudiendo moverse el protagonista –dentro de los límites obligados– con total libertad por los decorados, incluso subiendo y bajando al recorrer los elementos del entorno: azoteas de edificios, pilas de ca-



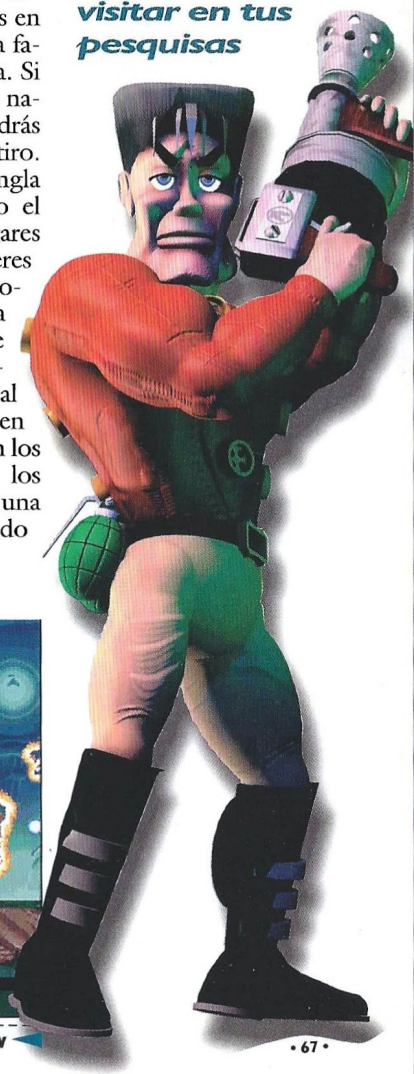
Precio: 5.990
Requerimientos : Pentium 100 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Joystick.
Nº de jugadores: 1
Editor: King of the Jungle.
Distribuidor: Virgin



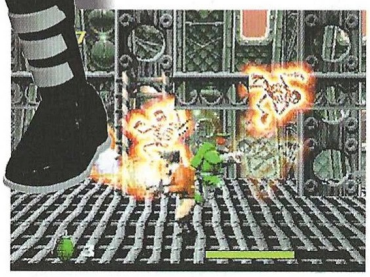
jas, escaleras, etc. No obstante esta movilidad, cada nivel está diseñado como si de un juego de plataformas se tratase, sin olvidar que tendrás que recoger objetos tales como vidas, armas o munición, ni que la lucha encarna una sistemática destrucción obligatoria en estos casos para impactar al usuario: grandes explosiones, barriles volando, "cienes y cienes" de secuaces de la Organización destrozados y algún que otro disparo que recibas tú, porque, esto no lo había dicho, ¡no eres inmortal!. Cuando termines un nivel serás evacuado si los encargados de hacerlo reciben tu señal: una bengala que debes encender en el lugar apropiado. Esta luz será el sensor que mida el buen o mal término de la misión, ya que si esa luz se inflama y no ocurre nada, tendrás que pensar que falta algo por hacer: de otra forma serías evacuado inmediatamente.

Pero antes que llegue el rescate, tendrás que haberte enfrentado a numerosos enemigos –en particular hay un robot un tanto "pesadito"–, sufrido las consecuencias de sus armas e incluso soportado el fastidio de los elementos arquitectónicos, que pueden jugarte malas pasadas como por ejemplo cuando estás en el muelle y resbalas con tanta facilidad, yendo a parar al agua. Si esto ocurre una vez, no pasa nada, pero si son varias... tendrás que ir pensando en el retiro. Complejos industriales, la jungla amazónica, el aire e incluso el fondo del océano serán lugares que deberás visitar si quieres prosperar en tus pesquisas. Como es lógico, la naturaleza tanto de los peligros como de los atacantes, varía dependiendo del entorno en el cual te encuentres. Por ejemplo: en tierra tendrás que vértelas con los gangsters, pero es que los mini-submarinos no serán una agradable compañía en el fondo oceánico.

Complejos industriales, la jungla amazónica o el fondo del océano serán lugares que deberas visitar en tus pesquisas



Agent Armstrong



El hecho de poder interactuar con los decorados crea una más profunda sensación de 3D

El truco es...

Cuando tengas en tu entorno varios atacantes insistentes, tírate al suelo y dispara desde ahí. Esa actitud no es garantía de bienestar, pero te concede unos segundos de tiempo, hasta que tus enemigos comienzan a disparar hacia abajo, segundos que debes aprovechar para inferir el mayor castigo posible a tu alrededor. Cuando no encuentres salida en un nivel, fíjate en las cajas que se encuentren apiladas: los barriles y las de aspecto más frágil que las que van con el decorado, pueden ser destruidas y dejar huecos vacíos que las de encima llenan, abriendo en ocasiones vías para continuar la acción.

El protagonista

Ya en alguna aventura gráfica como Ark of Time, o en diferentes juegos de acción como el recientemente aparecido Guts 'n' Garters, se ha utilizado con anterioridad el ingenioso sistema que supone usar la figura del protagonista realizada en 3D, sobre escenarios de poca profundidad y horizonte plano. A esta circunstancia se suma el hecho de la posible interactuación con algunos de los elementos presentes en el decorado para crear una más profunda sensación de 3D auténticas. En Agent Armstrong se sigue la misma táctica para dar consistencia al aspecto visual del juego.

Frente a la impecable presencia del protagonista, el resto de los implicados están peor diseñados, aunque a una velocidad de 60 fps, con el centro de la pantalla en trepidante lucha y la mente dentro de aquel mundo, no es que se note demasiado. Quizá en los primeros momentos de juego adviertas algún detalle, pero cuando sabes que tienes treinta niveles por delante para terminar, la verdad es que hay cosas que carecen de importancia.

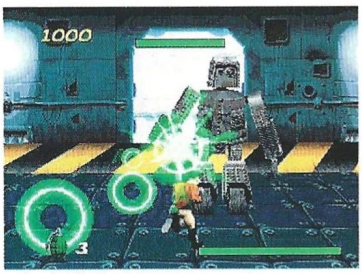
La jugabilidad

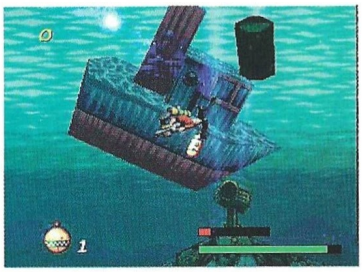
Si bien es cierto que el comportamiento del protagonista es poco común, no lo es menos que pronto te acostumbrarás al mismo. En cualquier caso, en el menú principal, que consta de varias habitaciones en lugar de frases para elegir lo que desees, dispones de salas de entrenamiento para que puedas practicar el tiro y tus reflejos antes de meterte de lleno en la trama. El caso es que al poder desplazarte en todas direcciones –si el espacio para maniobrar lo permite–, los disparos también lo hacen y a veces la perspectiva de los mismos despista un poco. No es fácil disparar en diagonal o acostumbrarte a la visión de los disparos frente a la

Dispones de salas de entrenamiento para que puedas practicar el tiro y tus reflejos antes de meterte de lleno en la trama

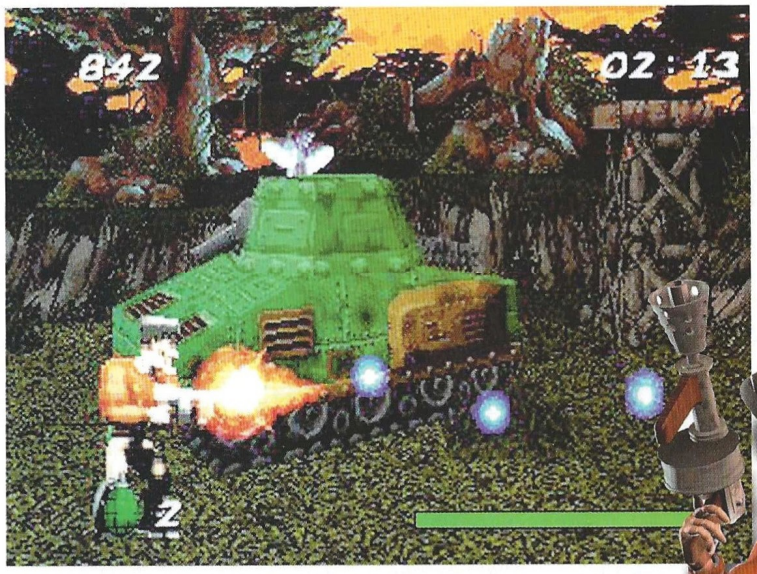
cámara, aunque lleves un rato haciéndolo. Si a esto añades que puedes, e incluso a veces es aconsejable, arrastrarte por el suelo y disparar o que tendrás que dar un gran salto para salvar un obstáculo, la cosa se complica.

A pesar de todo, no tienes porqué asustarte. Manejas al protagonista con el joystick y tendrás algunas pocas teclas para complemento en sus acciones: disparar, saltar o agacharse por ejemplo. En cuanto practiques





un poco te resultará fácil. La pantalla de juego tiene una lectura cómoda, puesto que tan sólo aparece el arma que tienes dispuesta para ser utilizada, el número de disparos de la ametralladora de que dispones y una barra de energía que muestra cuando tu salud está perjudicada. Cuando tengas frente a tí algún enemigo un tanto especial, esa barra también aparecerá para mostrar el daño que haces con tus ataques y cuando llega al final en rojo: R.I.P.



Y ahora con absoluta libertad, te digo que el juego es una maravilla: divertido, con un buen aspecto visual, una banda sonora más que apropiada, sin excesivas complicaciones y de fácil manejo. Su dinamismo y jugabilidad harán que pronto se encuentre ocupando los primeros puestos de las listas de títulos de acción. Ya lo verás.

Calificación

Agent Armstrong

Pros: Esta vez tenemos un juego de aspecto visual impecable y con un novedoso interfaz que permite total libertad al protagonista. Si a ello añadimos su dinamismo, el carácter adictivo de su juego y ¿porqué no decirlo? el precio, que no es desorbitado, tendremos el cóctel perfecto para este verano que finaliza.

Contras: Tan solo le falta lucir esas 3D reales, a las que casi llega con sus 2D profundas, pero que no acaba de cuajar.

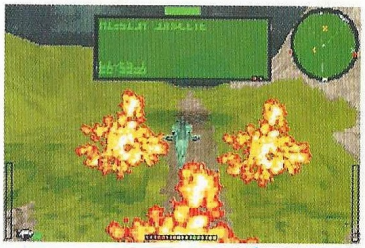
Acción inmediata

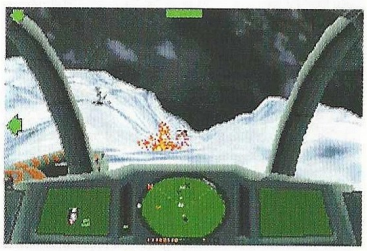
Strikepoint
The Next Missions

En cualquier punto del planeta y a cualquier hora, los conflictos bélicos esperan. Buscan tan sólo una excusa para explotar, arrasando lo que se interponga en su camino.

Precio: 9.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 Mb de RAM, 25 Mb de Disco Duro, VGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick Opcional
Nº de jugadores: 1ó 2
Editor: Project two/Elite
Distribuidor: Arcadia

Si quieres convertirte en piloto de un helicópteros y no has podido hacer un curso aún, Strikepoint intentará ofrecerte los rudimentos del manejo de dichas máquinas. Se trata de un experimento que ha querido acercarse más al campo de los simuladores que al de los arcades, aunque da la sensación que se ha quedado a mitad de camino entre uno y otro. Por una parte tendrás que destruir unos elementos del juego y por otra rescatar o liberar otros, disponiendo para ello de un rayo verde y un turbo que será de inestimable ayuda en tus desplazamientos. En el camino hacia la victoria podrás encontrar casi de todo: desde un zepelín hasta cajones con vida extra. Los tanques, aviones, cañones automáticos y lanchas o barcos, no serán escasos.





En cualquier caso, necesitarás volar a través de diversos entornos diseñados en 3D, y por cualquier lugar del mundo que elijas entre los diez disponibles. Desde los desiertos africanos hasta las heladas tierras de los polos, pasando por Australia, Sudamérica, Asia y el resto de los continentes. Al comienzo de cada una de las diez misiones existentes en el juego, te serán señalados los objetivos a cumplir, que suelen ser varios a la vez. Dispondrás de diferentes modelos de helicópteros para pilotar y tendrás oportunidad de resolver tus asuntos con el resto del mundo en dos perspectivas distintas principales: una vista desde el interior de la cabina, en primera persona, y otra desde el exterior de la misma, en tercera persona. Rios, lagos, valles, montañas y toda clase de accidentes geográficos se interpondrán entre tu aparato y el final de la misión encomendada, pero no desesperes: aún a pesar de lo rudimentario de este Swiw anquilosado, puede que logres terminar alguna. Nosotros lo hemos hecho.

El truco es...

Aunque sean tentadores, no persigas los helicópteros enemigos, puesto que tan sólo intentarán distraerte de tu objetivo principal: elimina sólo aquellos que se crucen en tu camino o sean particularmente insistentes. Por lo demás, ataca tus objetivos fijándote en las lecturas que vaya dando el radar.

Calificación

Strikepoint The Next Missions

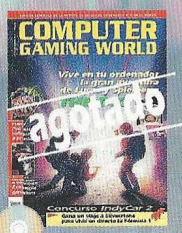
Pros: Es un juego dinámico que no permite un segundo de distracción. El nivel de dificultad es elevado, pero existen grandes ayudas a la hora de pilotar. El entorno 3D está muy logrado.

Contras: Es escaso en su concepción como simulador y torpe si lo miramos a través del filtro del arcade. Se trata de un juego poco claro en el tratamiento de varios elementos clave como pueden ser los disparos enemigos, o la rapidez con que trata los gráficos al simular la velocidad del helicóptero.

Computer Gaming World

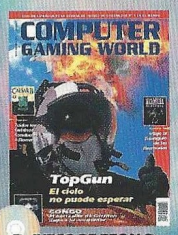
Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento

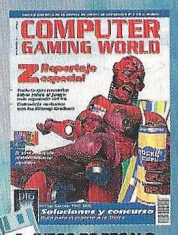


1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"

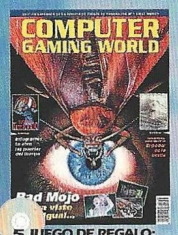
2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"



3. JUEGO DE REGALO: "Lost In Time 1y2"



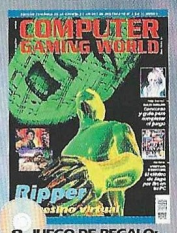
4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"



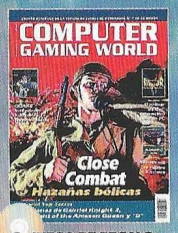
5 JUEGO DE REGALO: "RingWorld"

6 JUEGO DE REGALO: "Blue Force"

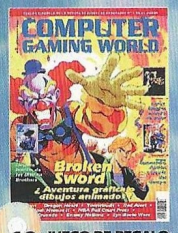
7. JUEGO DE REGALO: "Luigi In Circusland"



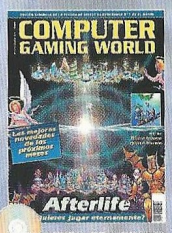
8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"



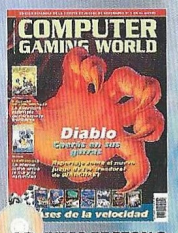
9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"



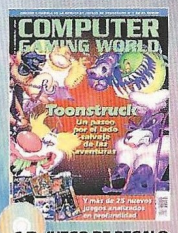
10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"



11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"



12. JUEGO DE REGALO: "Far West"

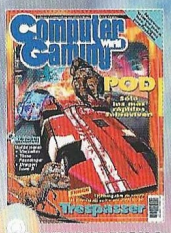


13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"

14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Drulda"

15. JUEGO DE REGALO: "Arañas el Oscuro"

16. JUEGO DE REGALO: "TwinFire"



17. JUEGO DE REGALO: "Bricks De Luxe"

18. JUEGO DE REGALO: "Rally Championship"

19. JUEGO DE REGALO: "Oscar"

20. JUEGO DE REGALO: "Inca"

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Nombre ..... Edad .....
Empresa ..... CIF/DNI .....
Dirección .....
Población ..... Provincia .....
C.Postal ..... Telef. ..... Profesión .....

FORMA DE PAGO:
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº ..... de fecha .....
- ☐ Contrareembolso

La montaña rusa

Monster Trucks

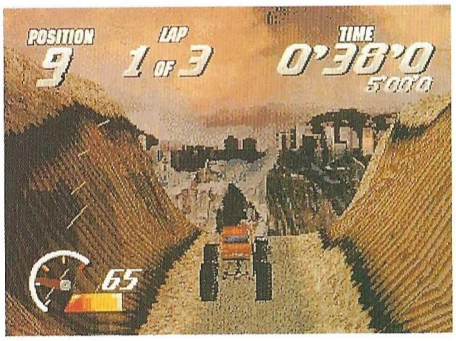
El mundo del motor está lleno de bestias que se nos ofrecen para ser dominadas. No necesitarás grandes dosis de inteligencia para conducirlas, pero sí agallas suficientes para enfrentarte a los retos que proponen. En cualquier caso, siempre encontrarás unos minutos para hacer el bestia y -de paso- descargar algo de adrenalina...

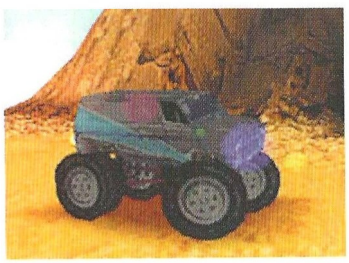
Con frecuencia he sentido un extraño vacío al jugar títulos referentes al mundo del motor, como si algo no terminase de convencer, aunque no sepa realmente qué es. Aquella sensación –quizá la falsa ilusión de velocidad o el débil convencimiento de la realidad de los circuitos–, rara vez se desvanece y son pocas las ocasiones en las que el mundo verdadero ha sido imitado con convencimiento. Uno de esos fenómenos será siempre Moto Racer, y el otro surgió con la creación de este Monster Trucks. Centrándonos ya en el juego que nos ocupa, tanto los coches como los circuitos ofrecen una verosimilitud de comportamiento que sólo se disfruta en raras ocasiones. Esta vez, Psygnosis ha apostado por el placer de conducir sin muchos obstáculos graves, para no perder el tiempo, pudiendo dedicarnos de esta forma a la acción como el elemento más importante del juego.

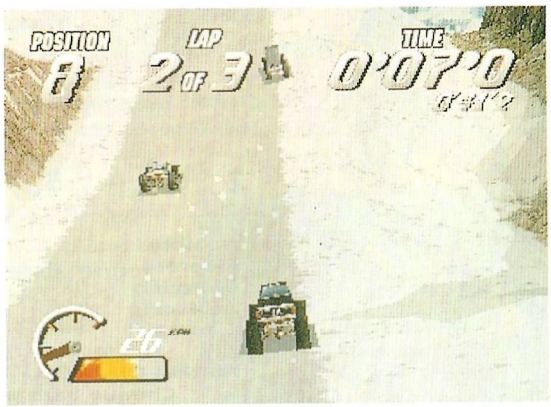
Los vehículos

Podrás acceder a los diferentes circuitos, pilotando el vehículo que hayas elegido, bien desde dentro o bien desde el exterior, en donde disfrutarás de dos perspectivas más: una cercana y otra un poco más alejada del mismo. Cuando estás en el interior del coche, no verás aparecer la tabla de mandos ni su conducción comportará la necesidad de exhibir habilidades extraordinarias, sino que se trata de jugar casi como lo hacíamos cuando éramos pequeños, agarrando un coche con la mano para desplazarlo por los lugares más peligrosos e inverosímiles, y lo cierto es que por muy difícil que lo tengamos en nuestro PC, siempre, como en aquellos años de niñez, saldremos airosos con mayor o menor esfuerzo. Esa sería la descripción exacta de lo que se siente al jugar Monster Truck, con unas vivencias tan cercanas al mundo real, que hasta en las grandes cuestas empinadas harás fuerza –como alguien a quien conozco–.

Tendrás oportunidad de elegir entre nueve vehículos. Cada vez que actúes sobre ese menú, aparecerán las características propias de los transportes, y puedo asegurarte que cuando tomas coches diferentes en distintas ocasiones, la variación en los indicadores de prestaciones afecta realmente a su manejabilidad, calidad de conducción y resistencia, a la hora de conducirlo, circunstancia que muchas veces es poco relevante. Y puestos a hablar de nueve, hasta nueve jugadores podréis competir en las carreras.



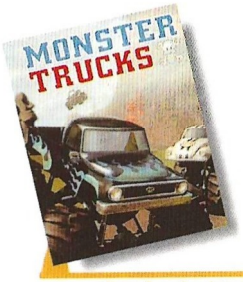




Carreras –y no es José–

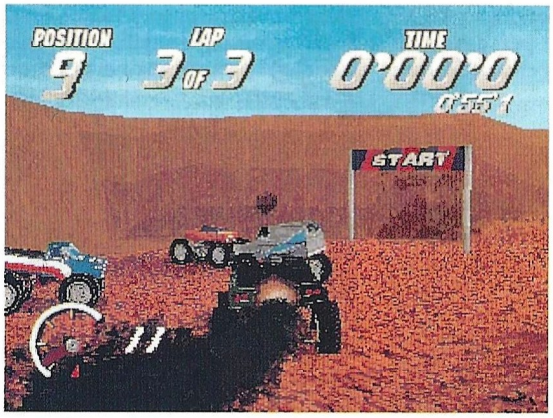
Pero no acaban aquí los portentos, sino que la oferta se amplía al incluir tres modalidades diferentes de carrera: una que consiste principalmente en disfrutar a lo largo y a lo ancho la totalidad de un circuito, pudiendo competir en una liga que te hará recorrer hasta el último rincón del programa; en la otra deberás pasar junto a distintos chequeos que sólo entonces permitirán que vayas al siguiente punto especificado, pero será en el estadio en donde tendrás oportunidad de saltar una larga hilera de coches a toda velocidad, compitiendo en tiempo y por puntos contra tus adversarios.

Salvo el estadio, que es un poco soso, el resto de los circuitos son impresionantes. Son once en total, divididos en dos partes: siete para correr compitiendo por vueltas o en una liga, y cuatro más para el modo "en-



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

El desierto, la nieve, la lluvia, lava, dunas, campos de un esplendor lujurioso... todo tiene cabida en este juego

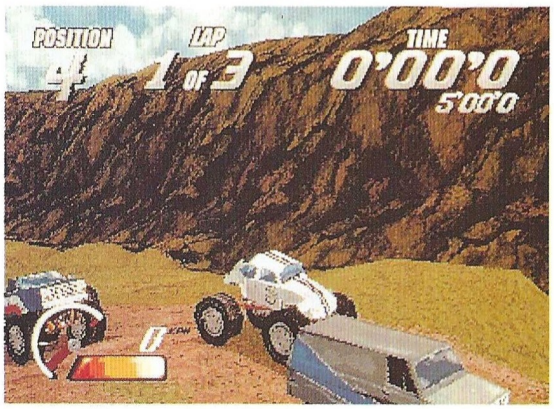


durance" que ya expliqué más arriba. Si en algún momento tuviésemos que hablar de las tres dimensiones por excelencia, el nombre de este título no andaría muy lejos, porque es increíble lo alto que han puesto el listón. Todo es exagerado, a lo bestia. Tendrás que soportar cuestas que no hubieras imaginado ni en tus sueños, los saltos... ¿cómo definirlos? ¡Gigantes! ¡Espectaculares! Y los coches podrán desplazarse casi en cualquier dirección, incluso aterrizando en los lugares más inverosímiles para volver a caer al nivel de la pista. Para hacer más ameno el juego, los coches no vuelcan, ya podrás hacer lo que quieras pero no vuelcan. Sí pueden llegar a deteriorarse mucho, pero nunca tendrás el suelo por montera. La única cosa que puede terminar contigo es un río de lava: si quedas atrapado en él durante mucho tiempo, no podrás evitar ser destruido, cosa bastante comprensible, ¿no?

El desierto, la nieve, la lluvia, lava, dunas, campos de un esplendor lujurioso... todo tiene cabida en este juego. No es educativo, ni provechoso, pero sí el mejor remedio para descargar tu agresividad. Otra cosa no correrá, pero lo que es la adrenalina por tus venas...

El truco es...

En la modalidad de carrera en circuito pon atención a los saltos, puesto que en algunos irás a parar contra la falda de la montaña y perderás segundos preciosos. En la modalidad "endurance" no te fíes de la flecha porque marca la localización exacta del siguiente contacto, pero no el mejor camino a seguir para alcanzarlo. Cuando estés en el estadio, no te pongas a correr para saltar desde donde aparezca tu máquina, puesto que casi nunca habrá distancia suficiente para lograr lo que pretendes.



Calificación

Monster Trucks

Pros: La mayor atracción es el trazado de los circuitos, porque a diferencia de otros juegos en donde los vehículos eran similares, una cierta "simplicidad" a la hora de diseñar las pistas, quitaba emoción al juego. La emulación entre los competidores está muy lograda y las 3D en los entornos de larga distancia es sencillamente refrescante. Ofrece un juego rápido y propone buena música.
Contras: Necesitarás un potente equipo para disfrutar la resolución de sus gráficos al máximo, sin que ello interfiera en la lentitud de la carrera. El ruido de los motores llega a ser molesto entre el barullo musical y a veces, al torcer, la dirección no responde como la realidad exige, sino que se demora lo suficiente como para hacerte enfadar cuando sabes que lo has hecho bien y el coche no te responde.

¡No le hagas enfadar!

Mega Man X³

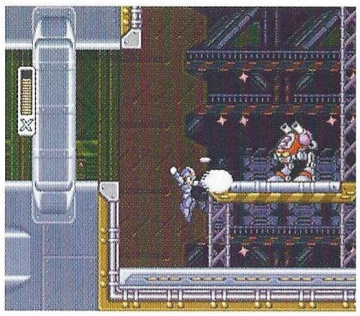
Con algunas diferencias por ser el juego más reciente de la saga, pero sin grandes innovaciones y con cierto aire rancio que poco tiene que ver con las producciones más acordes a la época de juegos que vivimos, llega Mega Man X³.

Existen juegos que por una u otra razón no llegan a calar del todo en los usuarios aunque, en principio, no les falten argumentos para ello. Este es el caso de Mega Man X³. Tiene acción, colorido, humor e incluso no deja de proponer algunos interesantes retos precedidos de las correspondientes introducciones animadas en dibujos estilo animé japonés. No obstante hay algo que falla, algo que no deja llegar a la perfecta compenetración entre el juego y el usuario. Por citar algunos otros, y sin tener en cuenta la distinta calidad gráfica, productos como Hunter Hunted o Thexder poseían una especial atmósfera que no permitía en ningún momento la distracción. Sus efectos de sonido, su luz, incluso los movimientos de los protagonistas... Casi todo en ellos era estremecedor hasta tal punto que podías sentir el aliento del enemigo sobre tu propia espalda, pero en Mega Man es distinto; falta esa especie de complicidad que tampoco fue muy brillante en Turrican II, quizá más "en la línea" que los anteriores.

Dos mejor que uno

El juego se inspira en la acción que comparten dos personajes dedicados a perseguir las fuerzas del mal: Mega Man X y Zero. Podrás cambiar de uno a otro una vez por partida, siendo en las situaciones más desesperadas cuando tendrás que hacerlo, porque a veces te encuentras casi sin vida y no tienes más remedio que continuar con el otro si quieres salvar la partida de un desastre seguro.

Tanto un héroe como el otro disponen de varias habilidades que prácticamente son las mismas en ambos casos: correr, saltar, utilizar sus armas o trepar serán acontecimientos habituales y necesarios a lo largo de cada partida. Luego están las armas o habilidades que podrás ir recogiendo a lo largo de los distintos escenarios y niveles, tales como cápsulas de vida para poder continuar viviendo, armaduras o radares y botas que te permitirán volar. Existen también distintas armaduras que podrán ser modificadas y mejoradas a lo largo de la partida con distintos elementos: "canguro" para un mejor ataque, "halcón" para disfrutar de una mayor capacidad de vuelo y "rana" para que funcione sin problemas tanto en tierra como en el agua.

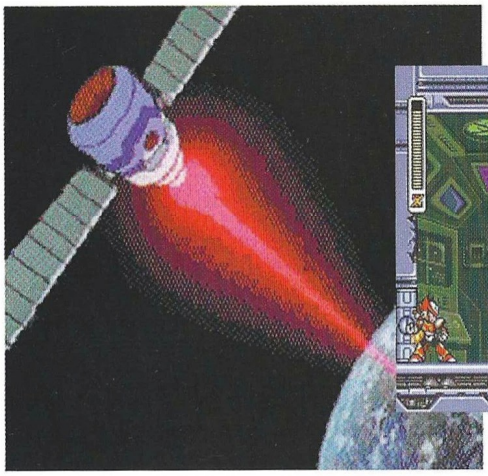


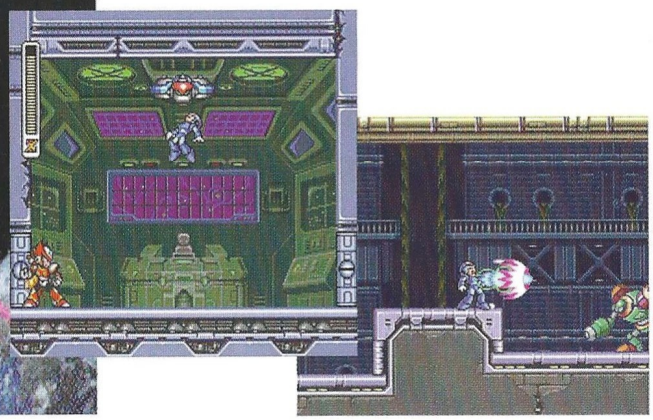
Mundos y submundos

Existen ocho niveles de juego, con uno más –oculto– que tendrás que superar. Como es natural, los sempiternos enemigos de final de fase estarán presentes en todos y cada uno de los mundos, que –con aspecto de hormiguero cortado en vertical y con una vista lateral– se encuentran repletos de robots, pequeños helicópteros, descargas eléctricas, sensores equipados con potentes rayos láser, cintas transportadoras, grúas de carga o los mismos accidentes de los diferentes terrenos que pisas, tales como simas, muros, suelos deslizantes o imposibles cornisas.

La pantalla de juego no puede estar más limpia, puesto que tan sólo existe una barra vertical

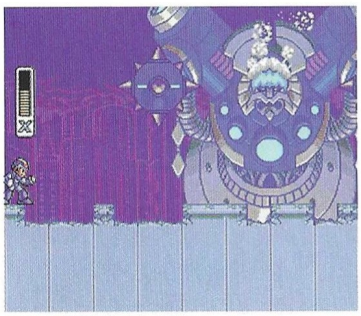
Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 1 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

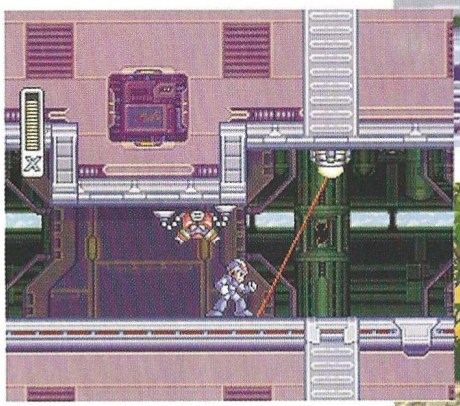




Existen ocho niveles de juego, con uno más –oculto– que tendrás que superar

que mide la cantidad de vida que te queda. Otra similar aparece cuando te enfrentas a un monstruo de final de fase, para saber cómo agoniza y sopesar si puedes permitirte un esfuerzo final para terminar con él. Por otra parte, el sencillo interfaz simplifica las molestias que aparecen en otros juegos que no son cosa de otro mundo y encima ni siquiera pueden disfrutarse con comodidad: tan sólo las teclas de dirección y alguna más para saltar, correr o disparar las armas.

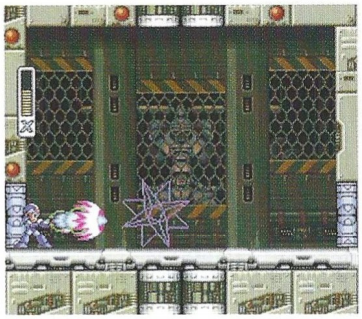


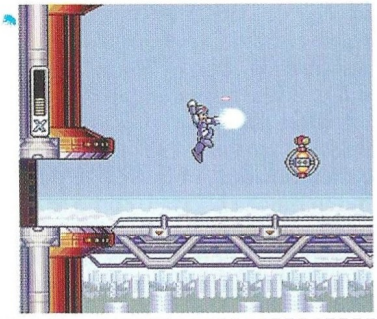


El truco es...

Cuando tengas que trepar por las paredes y encuentres algún obstáculo imposible de salvar, tendrás que saltar hacia el lado opuesto de la pared para tomar distancia, y –en el aire– volver a situarte frente al obstáculo –que puede ser una cornisa– para trepar por él.

En mi opinión, no es un juego que esté a la altura de las circunstancias actuales. A veces, las distribuidoras exponen como razón de ser el hecho de vender estos productos a bajo precio, pero es que esa no es razón plausible teniendo en cuenta que la mayoría de los productos ostentan precios elevados. Se trata de un juego que te deja levantarte si llaman a la puerta, y eso, cuando estás frente al ordenador, no es buena señal...





Calificación

Mega Man X³

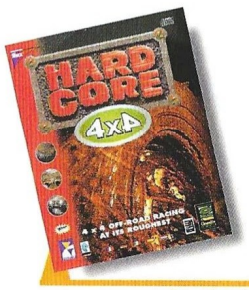
Pros: La acción es rápida, el juego colorido y la música no está muy mal. El precio se ajusta bastante a las perspectivas que el producto ofrece.

Contras: El juego puede dejarte un poco "vacío". No llega a calar demasiado y los elementos de acción introducidos en el mismo, están lo suficientemente trillados como para reportar alguna sorpresa.

La encarnación de la fuerza bruta

Hard Core 4x4

El mundo de los juegos, como casi el resto de las cosas inherentes a nuestra sociedad actual, se mueve al ritmo de las modas. Esta vez le ha tocado al uso de los todo-terrenos, y tendremos producción para rato, lo que ocurre es que en ese "a toda costa", por coger el tren de las tendencias, algunos pueden torcerse un tobillo.



Precio: 6. 990
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 Mb de RAM, 25 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick
Nº de jugadores: De1a 6
Editor: Gremlin Interactive
Distribuidor: Arcadia

Como todo compendio escrito, en la Biblia se encuentran algunas verdades acertadas que sobrepasan el contexto religioso para el cual fueron escritas y que podrían atribuirse a cualquier circunstancia. El Nuevo Testamento nos obsequia con una de esas frases dogmáticas: "muchos son los llamados y pocos los elegidos". Esto, que podría parecer apropiado para la realización de un casting de modelos, viene como anillo al dedo para este artículo, porque de entre toda la oferta de juegos de coches producida en los dos últimos años, –que yo haya tenido oportunidad de analizar–, pocos son los que tienen algo realmente novedoso que ofrecer, o si no novedoso, que aporten algo de calidad a este mundo. La mayoría recoge las migajas de las grandes obras maestras y el resto no sirve para nada, ¡y es que ni siquiera son mucho más baratos!. No obstante y sin necesidad de acudir a los extremos, Hard Core 4x4 podría encuadrarse entre esa franja que no deja de tener un "no sé que, qué sé yo" indefinible que describe un juego aceptable al cual tampoco se le permite estar entre los grandes; y el problema es que parece tener elementos suficientes para estarlo.

Generalidades

En HC, dispones de más de una decena de coches diferentes para hacer el bestia –con extravagantes diseños, como es de rigor– pululando a través de los agrestes terrenos de nueve circuitos con unos trazados verdaderamente endemoniados, ya que no te permiten mucha libertad: como se te ocurra salir de los límites previstos, vas a saber el poco tiempo que necesita un usuario para "mosquearse"con un juego, aunque el diseño de las pistas haya sido concebido para poder disfrutar realmente de lo que uno espera: terrenos sumamente agrestes, escarpados y bastante duros en donde los vehículos sufrirán los rigores de la conducción. Existen algunos tramos de carretera intercalados, pero esto es algo que no entiendo muy bien, ya que si existe algo verdaderamente desagradable en esta vida es conducir un todo-terreno por carretera, y no me estoy refiriendo a esas mediocridades que ya no sabe uno si son todo-terreno o "suites nupciales" con ruedas. No, yo hablo de los duros, de aquellos realmente preparados para la aventura.

Tanto la variedad de paisajes como los frecuentes imprevistos, giros bruscos o caídas, ameniza las competiciones, y la música invita a una conducción temeraria, PERO la respuesta de los vehículos no acaba de convencerme del todo. No es que sea muy realista, pero además hay algo que desconcierta: independientemente de tu personal forma de conducir, estos coches parecen tener vida propia en determinados momentos. Como tengas una curva a derechas y alguna contracurva a izquierdas, la locura será total, porque se comportan como un pointer buscando caza más que como una máquina dominada por ti.

Gráficos

Los altos requerimientos del sistema (necesitarás un potente Pentium, a ser posible MMX, tarjetas aceleradoras y tropecientos megas de memoria), son el obligado mal, necesario para que el juego funcione bien –ya tenemos encima las 3D de obligado cumplimiento en nada novedosos paisajes de nieve, túneles y lava, por decir lo más raro–. Esto puede disculparse porque la evolución de la informática y la tec-

En Hard Core 4x4 dispones de una decena de coches diferentes para hacer el bestia

nología lo permiten, pero lo que no acierto es a calificar un producto que a pesar de la oportunidad de poder elegir entre una conducción diurna o nocturna con algunos agentes climáticos, sólo tiene tres o cuatro vistas, y salvo la interna, que evidentemente es distinta a la externa, las otras tres varían la altura de la cámara en unos "metros" si

no es que sea un juego malo, pero resulta uno entre tantos porque no hay nada verdaderamente impactante en él, y si en los juegos de co-

El truco es...

A diferencia de otros juegos, procura centrar el coche en el camino señalado, porque si decides acercarte a uno de los bordes de la carretera vas a botar como si se tratase de una peonza. No tengas miedo a las rocas o las imperfecciones del terreno, porque pueden con casi todo. Vigila el trazado de los circuitos: muchas de las curvas de los mismos no se sabe dónde comienzan ni donde terminan.

lo llevamos al cómputo de distancias del mundo real. Y es que además los terrenos y el tratamiento del pasaje no es cosa de otro mundo. En fin, lo que vengo repitiendo muy a menudo: ches la jugabilidad no es excelente y los gráficos tampoco, me dirás qué queda por comentar.

Calificación

Hard Core 4x4

Pros: Pantalla de juego limpia, terrenos extensos para competir y una considerable cantidad de pistas y coches con los obligados menús de juego en carrera libre, a tiempo cronometrado y campeonato. La música es aceptable.

Contras: Existe una notoria falta de sensación de fluidez que resta parte de la diversión al juego. A veces el usuario debe entretenerse en solventar frecuentes problemas de desorientación que no tienen una excesiva razón de ser, por poner un ejemplo.

Viaje a la luna

Rebel Moon Rising

Esta producción se suma a la escasa lista de títulos diseñados únicamente para el procesador MMX, utilizando algo nuevo como esta tecnología para hacer algo tan viejo como un juego tipo Doom.

Rebel Moon Rising es el segundo título de lo que en principio será una trilogía. La primera parte, Rebel Moon, salió exclusivamente como parte de un kit con la tarjeta 3D-Blaster. La serie cubre la eventual revolución y secesión de una colonia lunar de la Tierra. El protagonista es un soldado de la Fuerza de Defensa Lunar que debe eliminar a los trajes azules de la ONU, y por añadidura a los verdaderos malos de la historia, la NDE (que en realidad es Alemania renacida como poder militar).

Gracias a la tecnología MMX utilizada, Fenris Wolf ha podido implementar una velocidad de animación en alta resolución y 32000 colores, lo que les permite utilizar efectos de iluminación dinámica que pueden cambiar al vuelo e incluso moverse con los diferentes personajes. Por ejemplo, un brillo naranja en movimiento podría indicar la proximidad de un soldado de asalto enemigo.

De viva voz

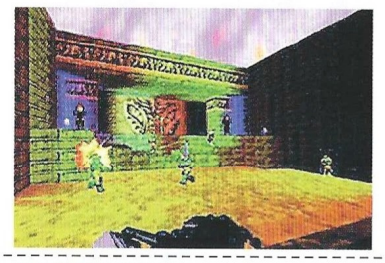
Otra novedad tecnológica es el reconocimiento de voz, algo que utilizó de forma muy limitada el Aces of the Deep en los albores de Windows 95. En Rebel Moon Rising la lista de palabras utilizable es bastante larga. Las órdenes vocales que se pueden dar a otros miembros del escuadrón controlados por el ordenador son bastante limitadas, pero el uso principal de esta opción se centra en el modo multijugador. En lugar de volverse loco buscando teclas y escribiendo, el jugador podrá dirigirse a sus compañeros de viva voz, algo especialmente útil a través de Internet. Evidentemente, el vocabulario que aparece en pantalla es algo diferente de lo que se dice, escogiendo el programa entre diversas frases predeterminadas. Por cierto, todo esto en inglés, claro.

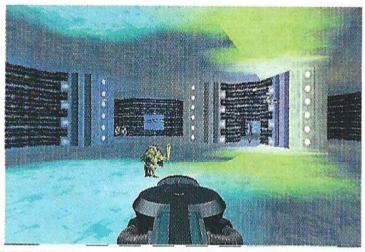
Sin embargo, y a pesar de toda la tecnología anterior, el juego no destaca en gráficos, que se quedan en un 2D – muy similar al de Duke Nukem 3D. Los personajes y algunos escenarios están renderizados como sprites –imágenes 2D– con limitados ángulos de cámara, no tan reales como las formas 3D. Las texturas sin embargo son algo mejores, y no aparecen píxeles hasta estar de narices contra un muro.

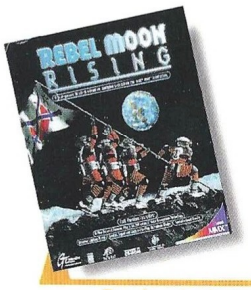
Ahogo constante

El nivel de dificultad está concebido para jugadores con experiencia. Una vez superados los tres primeros niveles –de entrenamiento–, llega el cuarto con la auténtica naturaleza del juego. Una vez habituado a la relativa oscuridad del entorno (casi toda la acción transcurre en la colonia lunar y una estación espacial), se comienza a apreciar realmente la calidad de los efectos de iluminación, que añaden unas valiosas indicaciones al juego. La combinación de armas también es buena, pero el problema del juego es que hay que emplear demasiado tiempo buscando interruptores y puertas secretas.

Otro aspecto potencialmente interesante que terminar por hartar es la administración del oxígeno. Debido al entorno en que se desarrolla el juego, el oxígeno es un recurso limitado. En casi todas las misiones se comienza con una pequeña cantidad de aire, y o se completa el nivel a toda velocidad, o hay que deambular por todas partes en busca de recargas de oxígeno. A veces éstas se encuentran a la vista, y sólo hay que dar con la forma de alcanzarlas, pero por regla general el aire se encuentra con cuentagotas. Se podría pensar que conforme avanza el juego y la graduación del protagonista, habría más oxígeno disponible, pero no es así ni cerca del final. Tener un suministro de oxígeno limitado en una estación espacial presurizada raya en la estupidez. Algunos de los diseños de los niveles son bastante difíciles, y obligan a comprobar cada muro y saltar sobre cualquier plataforma al alcance. Después de un rato, aburre. Esta

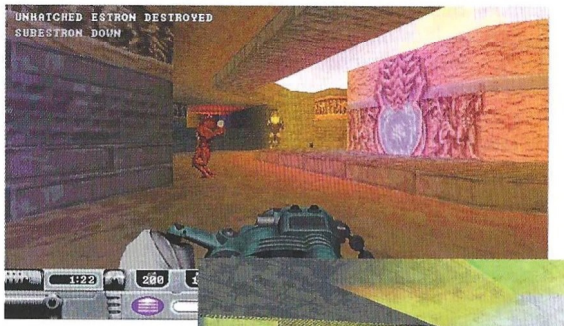






Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium MMX, 16 MB de RAM, 35 MB de Disco Duro, SVGA PCI, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: De 1a 8
Editor: Fenris Wolf/ GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Gracias a la tecnología MMX se ha podido implementar una velocidad de animación en alta resolución y 32000 colores

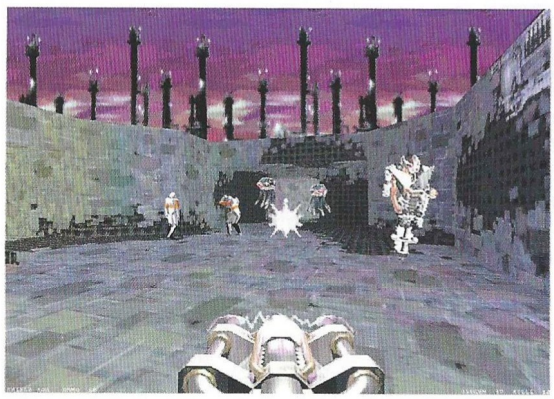


filosofía recuerda a esas aventuras que parecen más largas porque los puzzles son arbitrarios y difíciles, no porque el juego en sí sea grande o largo.

Las mejores misiones

Sin embargo, el punto fuerte del juego es el diseño de las misiones (como contrapunto del de los niveles). Hay un par de ellas en las que hay que defender una posición, y se pueden afrontar de dos maneras: disparando y corriendo como un loco intentando cubrir todos los frentes, o pidiendo refuerzos (para lo que hay que localizar un interruptor) que darán un respiro al jugador a pesar de tener un comportamiento tan absurdo como el de los enemigos.

Las dos mejores misiones del juego son las de escolta de prisioneros –en una ocasión a dos bebés alienígenas– hasta un punto de entrega. El suspense es bastante intenso mientras se intenta impedir que el enemigo se apodere de la custodia, convirtiendo la misión en algo mucho más personal, por ejemplo, que cuando se lleva una escolta en un simulador de vuelo o un juego de estrategia. Otras misiones consistentes en buscar y destruir una serie de objetivos, son algo más creativas que la filosofía típica del género "si se mueve, dispara". Todo esto tiene lugar dentro del contexto de una historia relativamente interesante, aunque es una pena que el presupuesto de Fenris Wolf no les permitiera hacer algunas escenas animadas para incluirlas entre misiones, y habría estado bien tener algunos camaradas a lo largo de toda la misión.



La opción multijugador incluye los modos "deathmatch", squad (lo mismo que la anterior pero por equipos), y capturar la bandera. Si alguien tiene oportunidad de ver la versión shareware, no debe olvidar que los tres primeros niveles no tienen demasiado que ver con el resto del juego. Este título está algo mejor que la mayoría de sus homólogos, a pesar de sus flaquezas y la escasa utilidad que se le da al MMX.

El truco es...

Estos códigos sólo sirven para el modo un jugador y debes teclearlos una vez empezada una partida:

fwmiga	Todas las armas
fwmarit	Salud y oxigeno
fwwarpXX	Sustituye XX por el número de nivel (01-21) al que quieras pasar
fwbert	Jet pack
fwmithra	Invulnerabilidad
fwgiveup	Ganar el nivel en curso y pasar al siguiente

Calificación

Rebel Moon Rising

Pros: Las misiones son mucho más creativas que en el resto de los juegos, consiguiendo algunas de ellas involucrar directamente al jugador en el objetivo. El uso del reconocimiento de voz es bastante curioso.

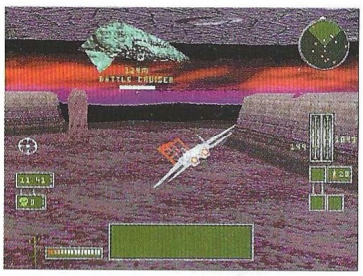
Contras: El diseño de los niveles es algo pobre, y hay que pasar demasiado tiempo preocupándose por el oxígeno. Los puzzles no tienen razón de ser, sólo hacen un flaco favor al juego.

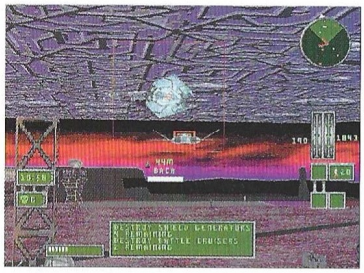
La plaga galáctica

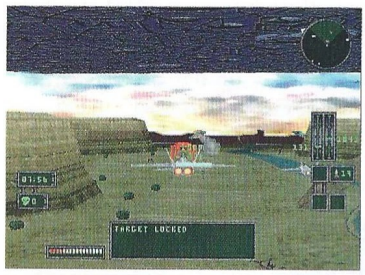
Independence Day

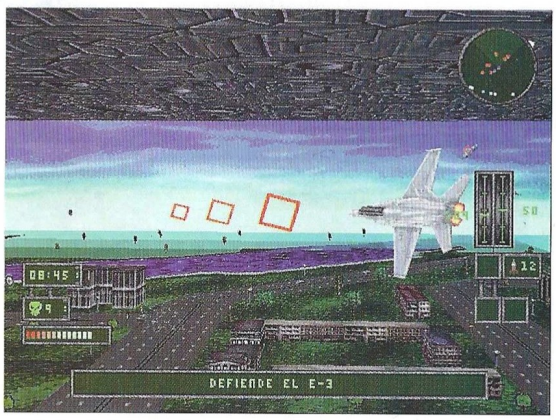
Una avanzadilla llegó desde las profundidades del espacio desconocido hace cincuenta años. Algunos dicen que tuvieron un accidente en el territorio de los Estados Unidos y fue allí en donde se guardaron sus cadáveres... Primero nuestro espacio, luego los cines, más tarde nuestros vídeos y ahora los ordenadores. ¿Es que nunca acabará la invasión?

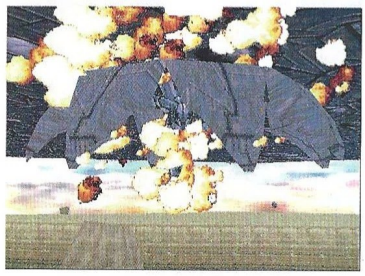
Enciendes el ordenador. Seleccionas las pocas opciones disponibles y comienzas la misión que se te encomiende en cada uno de los doce niveles de que consta el juego, teniendo que volar en un entorno realizado totalmente en 3D, para conseguir derrotar a los invasores. Unas veces deberás destruir generadores de energía, otras proteger aviones de reconocimiento luchando contra las defensas de las grandes naves y sus cazas o destruir los enlaces de satélite para cortar la comunicación entre destructores. Misiones difíciles, sin duda, que te harán volar en Las Vegas, New York, París, Washington, en el Gran Cañon e incluso en el Área 51, pudiendo pilotar uno de los diez mejores aviones del mundo y hasta un pequeño caza alienígena.











Objetivo

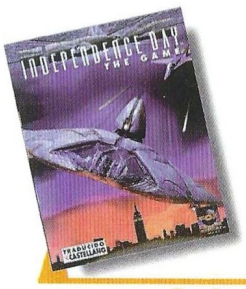
Cada misión tiene un objetivo que debes cumplir para pasar de nivel. Dada la gran cantidad de elementos móviles en acción, a veces necesitarás grandes dosis de concentración para deshacerte de los enemigos. Esta circunstancia, unida a la gran libertad de movimientos que te permiten los distintos modelos de aviones, hace que la situación se convierta en una caza escurridiza en donde será prácticamente imposible terminar con los cazas enemigos a base de ráfagas de ametralladora: tendrás que usar misiles que sean capaces de fijar los objetivos y perseguirlos. ¿Cuál es el problema? Pues que existe tal cantidad de navecillas alienígenas y son tan pocos los misiles que puedes llevar en el avión que no tendrás ni para empezar con una carga. Si a ello añades que siempre hay una pequeña pantalla desgranando el tiempo que te queda para terminar cada misión en concreto...

Tanto las municiones como las reparaciones y algunas opciones extra para el juego, vienen dadas en forma de grandes píldoras rotativas suspendidas muchas veces en el aire, y algunas a nivel del suelo, las cuales a menudo sustituyen los restos de los aparatos que derribes. Existe además un modo multijugador "cara a cara" en el cual podrás enfrentarte a otro piloto humano, debiendo derribar su caza para salvar la situación, ya que él intentará hacer lo propio.

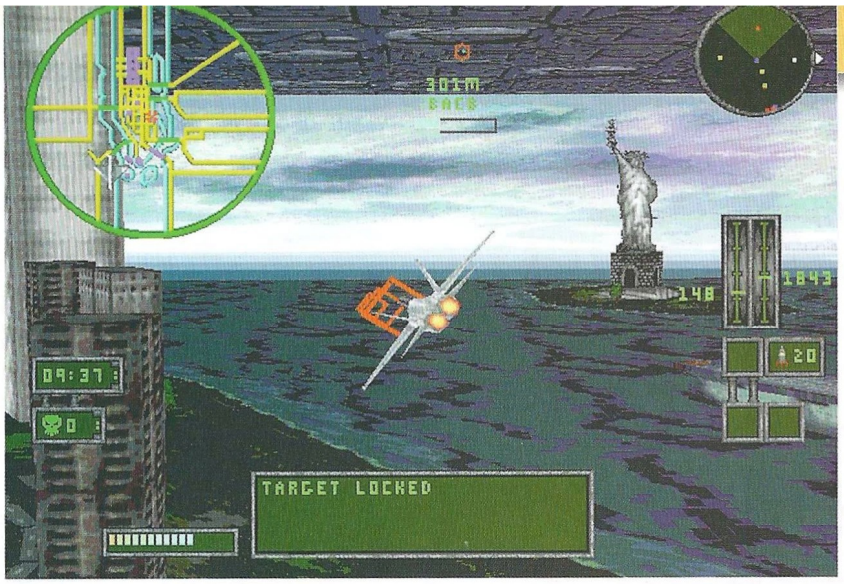
Interfaz

El manejo de los cazas es muy sencillo aunque no se juegue con joystick y, si se hace con él, tan sólo necesitará unas pocas teclas de apoyo adicionales. La pantalla de juego, que se llena con los escenarios y cazas enemigos, es bastante escueta en cuanto a información de vuelo referente al avión que pilotas: tan sólo el mapa, los radares, la altitud y velocidad y el estado de la munición junto con el obligado punto de mira por ordenador.

Existen unas capturas en los distintos entornos, que aportan al juego nuevos modelos de avión que puedes escoger poste-

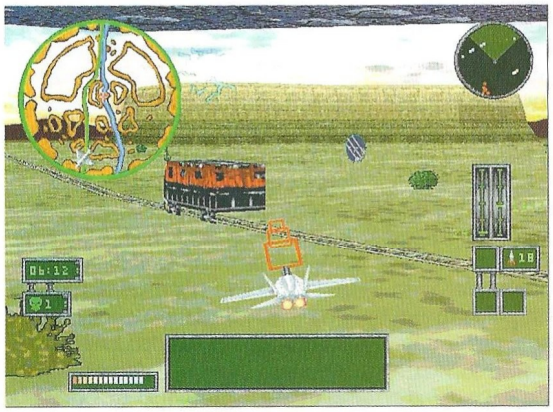


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 Mb de RAM, 35 Mb de Disco Duro, Windows '95, Tarjeta Gráfica y de Sonido soportada por DirectX 3, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

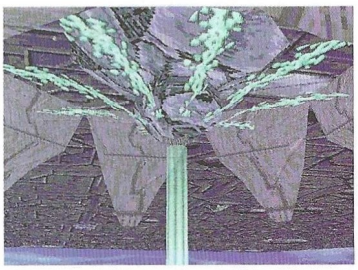


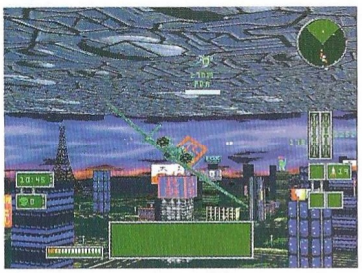
A lo largo de las diferentes misiones podrás volar en Las Vegas, New York, París, Washingtong, en el Gran Cañon e incluso en el Area 51

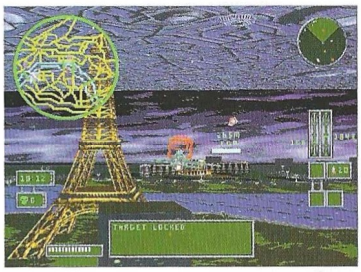
riormente para volar tus misiones. En total son unos diez aparatos de los más avanzados que actualmente se encuentran volando las cielos del mundo. Otras capturas de armas especiales tienen el poder de realizar proezas tales como paralizar durante unos segundos a todos los aviones enemigos en la posición en donde se encuentran, hacerles girar perdiendo el control, extender el tiempo e incluso otorgar gran inmunidad a tu avión.



En muchas ocasiones la acción se desarrolla en un espacio aéreo, limitado ya no sólo por un campo de energía en su extensión horizontal, sino también en su extensión vertical por los "bajos" de algún superdestructor alienígena. A menudo la misión termina con la obligación de destruir –mejor con misiles– el arma principal de la nave invasora, pero ¿cómo saber cuando terminas con un objetivo? Es fácil gracias al diminuto control de vida que aparece bajo cada posición enemiga cuando estás disparando contra ella, y que consiste en una barra de energía que se va agotando a medida que lanzas tus ataques y aciertas en el blanco, en el más puro estilo del recientemente disfrutado MDK. En fin, un juego dinámico y futurista que no difiere mucho de los simuladores de combate habituales pero que aprovecha el tirón de un clásico concepto de lucha interespecies llevado hasta el límite en la gran pantalla.







El truco es...

En la segunda misión, como el objetivo son todos los enemigos, céntrate primero en los cañones antiaéreos de la gran nave y, una vez que los hayas destruido, vuela por los cazas más pequeños. Destruye los cañones frenando el avión y disparando ráfagas de ametralladora. Será más fácil terminar con los cazas usando misiles que fijen el objetivo, ya que son muy escurridizos.

Calificación

Independence Day

Pros: Se trata de la réplica de la película. Como casi todos la hemos visto, el entorno y las misiones nos resultarán familiares. Es un juego en 3D con gran movilidad en cualquier sentido –incluso en el "sentido de que..."–. Los entornos de las misiones están limitados, con lo cual la acción va al grano, no puedes divagar por territorios insustanciales. Estarás siempre en el ojo del huracán.

Contras: La pantalla de juego exhibe demasiados elementos visuales como para permitir que te concentres en el objetivo. Incluso el modo fácil es muy difícil de superar, ya que el avión ofrece una más que generosa movilidad y los cazas enemigos, más que naves parecen moscas revoloteando a tu alrededor. Si el escenario es Las Vegas, por ejemplo, te marearás.

Esplendor en la hierba

Sega Worldwide Soccer

Juegos como Sega Rally o Daytona USA despejaron cualquier duda acerca de la capacidad de Sega para convertir con absoluta fidelidad sus mejores juegos de consola a PC. Pero con Sega Worlwide Soccer la prestigiosa compañía ha subido aun más el listón.

En realidad era de esperar: si hasta ahora la mayor pega que se le podía achacar a las conversiones realizadas por Sega para PC de sus juegos de éxito, era que resultaban tan fidedignas que no aportaban novedad alguna respecto al original, y por ello a menudo tenían difícil competir con juegos desarrollados directamente para ordenador que les aventajaban en cuestiones como número de opciones, de circuitos o de coches, en esta ocasión la cosa era mucho más sencilla. Bastaba con que Sega repitiera lo conseguido hasta el momento, es decir, trasladar toda la jugabilidad del original, para que dieran forma a un fantástico juego de fútbol para PC... y así ha ocurrido. Sega Worlwide Soccer, procedente de la consola Saturn, puede codearse perfectamente con la élite de este género, y de hecho en muchos aspectos resulta superior al "tan cacareado" Fifa 97.

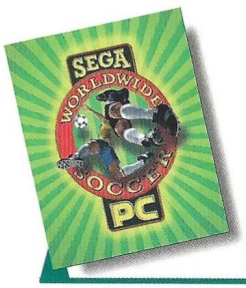
Sin embargo, no es la intención exacta de este juego entrar en la misma línea imperante dentro de los juegos centrados en este deporte, y de hecho la mejor prueba de ello es que prácticamente lo que Sega Worldwide Soccer nos propone es que nos lancemos a disfrutar de lo que supone reproducir toda la intensidad de un partido de fútbol en un ordenador, dejando a un lado las clásicas opciones de lo que se conoce como "football managers". Dicho de otra forma: ni las finanzas, ni los fichajes serán aspectos de los que nos tengamos que preocupar, aunque si se nos permitirá asumir ciertas funciones –no demasiado complejas– de entrenador, en especial todo lo relativo a sistemas de juego o las alineaciones.

Fútbol espectáculo

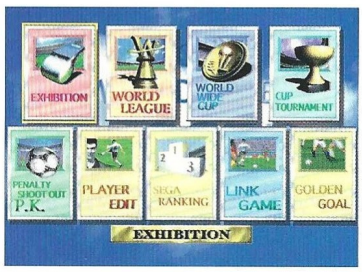
Qué lo que han buscado los desarrolladores de este juego es proporcionarnos fuertes emociones y ningún quebradero de cabeza es algo que se palpa inmediatamente al cargar el programa. Tras una brillante secuencia de presentación, que no hace uso de las recurrentes imágenes de archivo en vídeo, sino de espectaculares gráficos, seremos trasladados al menú principal del juego, donde igualmente seremos agasajados con una ajustada lista de opciones: ni demasiado extensa, ni demasiado corta. Lo necesario para culminar las expectativas que cabe hacerse sobre un buen juego de fútbol.

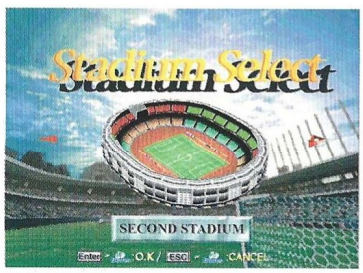
Existen tres modos diferentes de torneo, la posibilidad de jugar un partido de exhibición o disputar una tanda de penaltis, editar las características de todos los jugadores incluidos en la base de datos del juego, visualizar los mejores goles que hayamos guardado en nuestro archivo personal, acceder a la posibilidad de disputar juegos en red y ver el ranking con los mejores resultados.

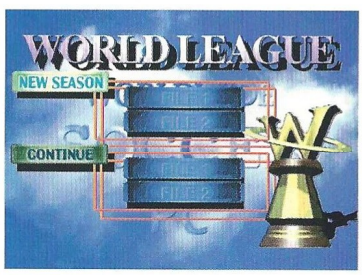
Cuando por fin nos decidamos a saltar al césped, todavía podremos tomar algunas decisiones de interés, como por ejemplo si queremos que el partido se dispute de noche o de día, o con tiempo soleado o lluvioso, y además se nos permitirá elegir entre tres estadios diferentes pero igualmente espectaculares (Terzo, Purimo y Second). Hecho esto, y una vez ya en pleno desarrollo del partido todavía tendremos capacidad para alterar algunos factores no menos importantes, como puede ser la proximidad o lejanía con la queremos que se nos muestre la acción, el ángulo desde el que deseamos seguir el juego, o el nivel de detalle

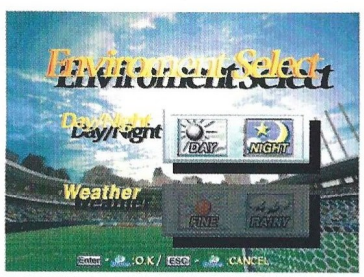


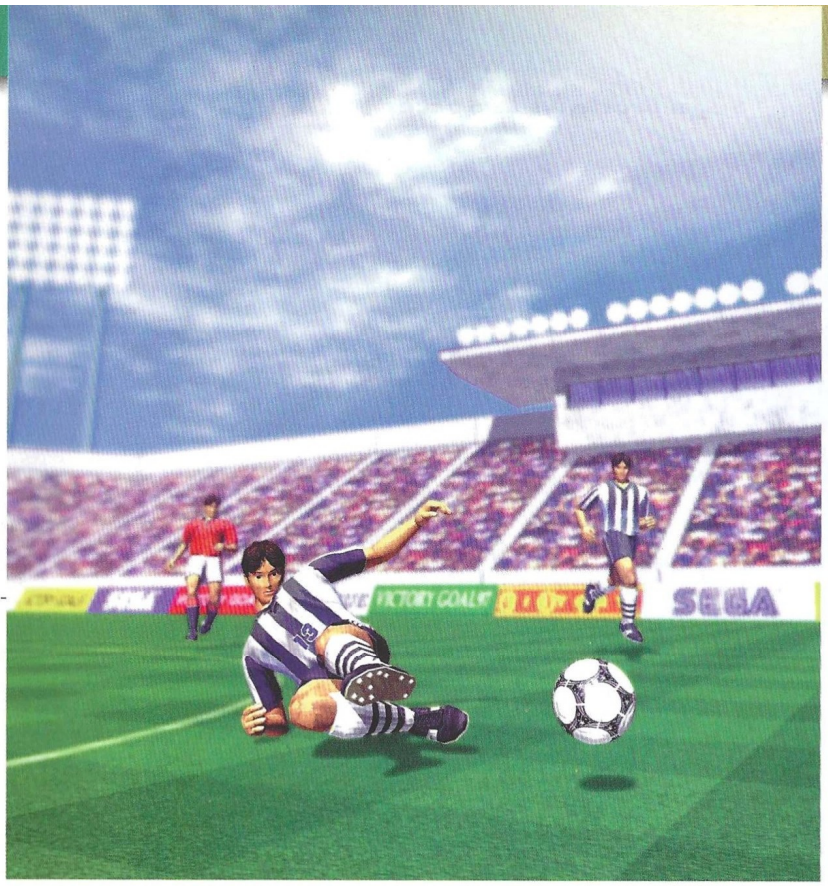
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90, 8 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 15 Mb de disco duro libre, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Sega Sports
Distribuidor: Sega









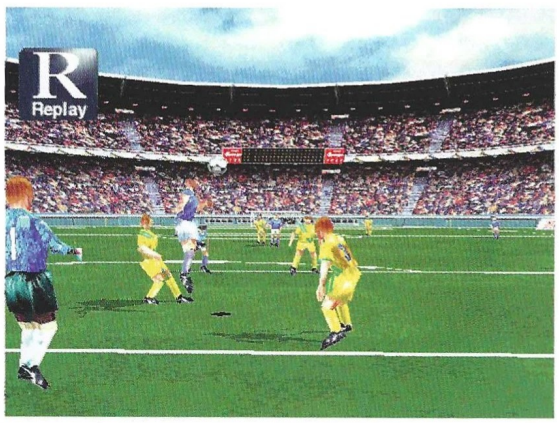


del campo y el tamaño de la ventana de juego, algo mu útil para aclimatar el programa a las posibilidades de nuestro ordenador. Lógicamente también queda a nuestra completa disposición escoger con que dispositivo queremos controlar la acción ya sea a través del teclado (podemos redefinir las teclas), un joystick o un gamepad (tal vez lo más recomendable).

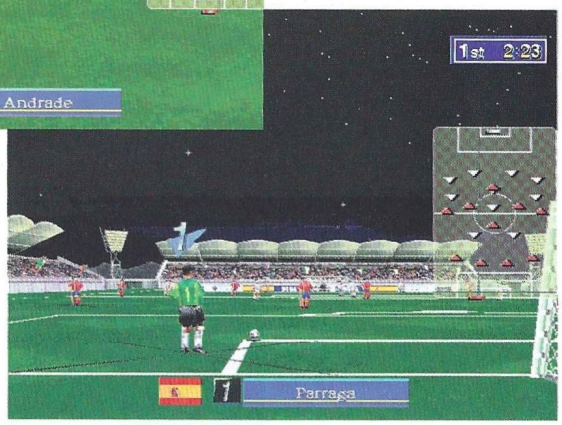
Otras opciones igualmente útiles son las que nos permiten activar o desactivar un pequeño radar que sirve para mostrarnos la disposición de todos los jugadores en el campo, o alterar la estrategia de nuestro equipo durante el transcurso del partido. También podemos escoger que el cambio de jugador a otro (normalmente está activo el que se encuentra más cerca del esférico) se realice de forma automática, o lo realicemos nosotros mismos mediante el método de control seleccionado.

En lo referente a los equipos y los jugadores que el programa pone a nuestra disposición, nos hayamos ante el punto más flojo de este Sega Worldwide Soccer, ya que en lugar de los equipos más potentes del mundo, y las grandes estrellas del fútbol internacional, lo que nos encontramos son 48 selecciones nacionales, que por si fuera poco ni tan si-

El juego nos propone que nos lancemos a disfrutar de lo que supone reproducir toda la intensidad de un partido de fútbol en un ordenador



quiera están compuestas por los jugadores que realmente conforman sus alineaciones, sino por una lista de nombres ficticios que, eso si, podremos alterar –con ímprobo esfuerzo– para reconvertirlas en lo que deberían haber sido. ¿Una cuestión de derechos?



Sega Worldwide Soccer

Taconazos, chilenas, bicicletas y preciosistas regates serán ejecutados ante nuestros maravillados ojos

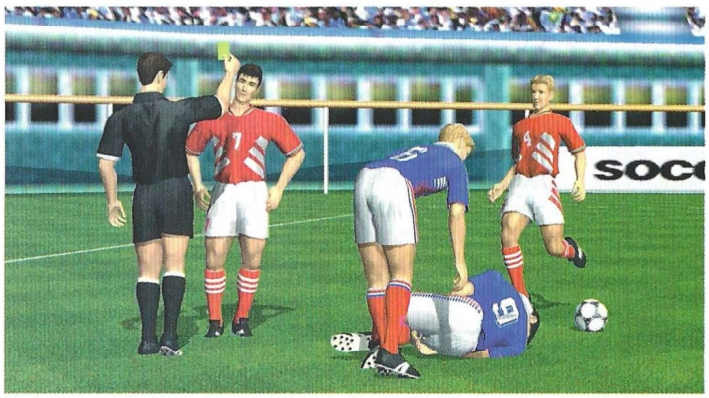
Tecnología punta

Aunque tal vez no cabría esperar otra cosa, lo cierto es que uno de los aspectos más brillantes de Sega Worldwide Soccer es su impecable realización técnica, cimentada en unos perfectos gráficos 3D, unas fantásticas animaciones y una conveniente utilización de la SVGA. El precio que por ello hay que pagar es obvio: el juego requiere unas elevadas prestaciones a nuestro ordenador, pero lo cierto es que por ejemplo en un Pentium 133Mhz, y sin hacer uso de las opciones de mayor resolución y detalle gráfico, el juego corre de una forma más que fluida, permitiéndonos disfrutar a tope de la acción. Es importante resaltar que el juego está preparado para aprovecharse de la posible presencia de un procesador MMX, en cuyo caso podemos disfrutar del juego en su máximo esplendor a una velocidad muy respetable.

En lo referente al apartado de sonido el juego cumple perfectamente las expectativas, incluyendo todo tipo de sonido digitalizados, si bien es lícito criticar el hecho de que las voces del comentarista que narra el transcurso del partido no han sido dobladas al castellano, algo que hubiera sido muy de agradecer. En cualquier caso siempre nos queda la opción de suprimir el incesante parloteo del locutor, ya que no resulta en absoluto imprescindible para disfrutar en plenitud del juego.

Fantasía animada

Ya hemos adelantado antes que ni Ronaldo, ni Kiko, ni Raúl, ni Rivaldo, ni ninguno de los grandes "magos" del balón van a estar presentes en el desarrollo de los partidos –a menos que nosotros los incorporemos a la base del datos–, pero sin embargo las "virguerías" que realizarán con el esférico parecerán desmentir tal afirmación.



El truco es...

Si optas por lanzarte en tackling para intentar arrebatarle el balón al contrario, ten en cuenta que si lo haces por su espalda es muy probable que te piten falta y además te jugarás la tarjeta. Es mucho más recomendable intentarlo de frente o desde un lado.

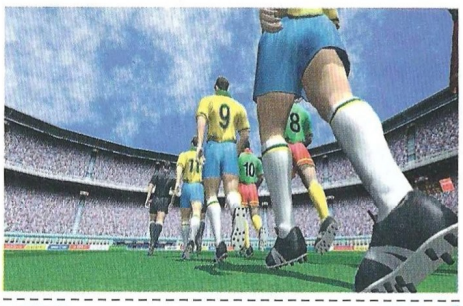
Taconazos, chilenas, bicicletas, tackling y preciosistas regates serán ejecutados ante nuestros maravillados ojos, quedando en función de nuestra propia habilidad el hecho de que seamos capaces de realizarlas con nuestros propios jugadores.

El nivel de dificultad del juego ha sido muy bien ajustado para que no sea imposible ganar

Dicho esto, sin embargo hay que apuntar que la Inteligencia Artificial de los jugadores controlados por el ordenador es otro de los factores que Sega podía haber mejorado notablemente antes de dar forma a la versión final del juego, ya que a menudo los contrarios tienden a repetir una vez tras otra la misma jugada, e incluso protagonizan escenas absurdas, como salirse del campo con el balón sin que nadie les presione, no tratar de marcar directamente al quedar solos ante el portero –a veces buscan un pase totalmente innecesario– o incluso algunos defensas se empeñan en situarse en la trayectoria del balón cuando el guardameta realiza el saque de puerta. Pese a ello, tanto disputar un partido amistoso como lanzarse a cualquiera de las tres modalidades de torneo resulta un reto realmente divertido y además accesible, por que el nivel de dificultad del juego ha sido cuidadosamente ajustado para que no sea imposible ganar un partido.

En cualquier caso estamos convencidos que la forma más convincente de pasar horas y horas disfrutando a tope de este juego es aprovechar la posibilidad de medir nuestra habilidad con otros jugadores humanos, lo que sin duda nos permitirá sacar el máximos rendimiento de Sega Worldwide Soccer.

En definitiva, un tanto que Sega anota en su marcador particular, y un nuevo paso para consolidar su presencia en el mundo de los juegos de ordenador.



Calificación

Sega Worldwide Soccer

Pros: Por encima de todo su jugabilidad, y su impecable realización técnica, que lo convierten en uno de los mejores juegos de fútbol editados hasta el momento presente.

Contras: Además de el hecho de que no se hayan incluido a las mejores equipos del mundo ni a las grandes estrellas del firmamento futbolístico, se podría haber mejorado la IA de los jugadores controlados por el ordenador, y también hubiera sido un buen detalle doblar al castellano la voz del locutor que narra los partidos.

Directo al número uno

Pete Sampras Tennis 97

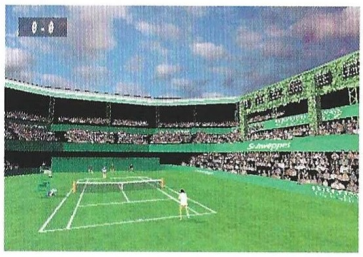
Después de mucho tiempo sin que un juego de tenis hiciera acto de presencia, Codemasters viene por fin a llenar este vacío con un título realmente sensacional.

Comencemos por dejar sentada una cosa importante sobre este juego: el hecho de que su lanzamiento, anunciado hace ya bastante tiempo, se fuera retrasando una vez tras otra, unido a la circunstancia de venir apadrinado por el actual mejor jugador del mundo, Pete Sampras, nos hizo sospechar en un primer momento que el resultado final podría ser muy diferente del que cabría esperar. Decimos esto por que en raras ocasiones un juego continuamente retrasado suele finalmente responder a las expectativas creadas, y también por que a menudo el hecho de hacerse con la "sponsorización" de algún personaje de prestigio ha sido sinónimo de "mucho marketing/poca jugabilidad".

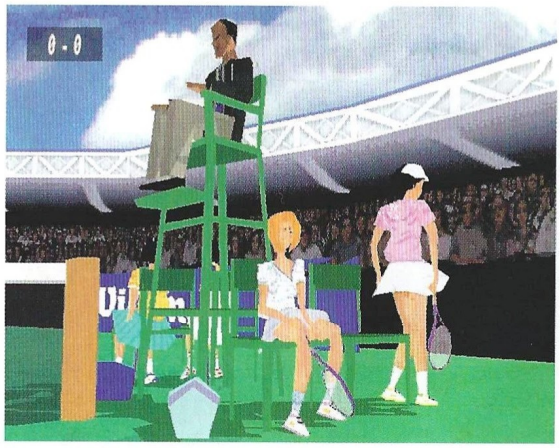
Afortunadamente, siempre acaba por aparecer la excepción que confirma la norma, y este Pete Sampras Tennis 97 es buena prueba de ello. Para empezar, es bastante posible que buena parte del largo tiempo empleado en su desarrollo haya sido empleado en implementar su elevadísima jugabilidad; para continuar, la presencia de Pete Sampras, además de convertirse en un aliciente, resulta casi lógica: el número uno de la ATP para el mejor juego de tenis del mercado... si crees que exageramos, sigue leyendo.

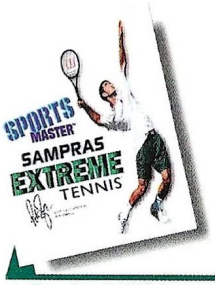
Sobre la pista

Tres son los factores que convierten a este título en la oferta actual más apetecible para los aficionados a los juegos deportivos: su completo número de opciones, su jugabilidad y su calidad técnica. Empezando por esta última, hay que decir que el juego se adentra de lleno en el terreno de las 3D, o lo que es lo mismo, esta a la altura de lo que se ha convertido ya en estándar gracias en buena parte a EA Sports. Por supuesto, el juego nos ofrece amplias posibilidades a la hora de elegir el punto de vista desde el que queremos observar la acción, con cámaras fijas, móviles, aéreas, en primer plano, más lejanas... Y también, claro está, la inefable utilización de técnicas de "motion capture" han logrado que las animaciones de los jugadores sean tan realistas como fluidas.

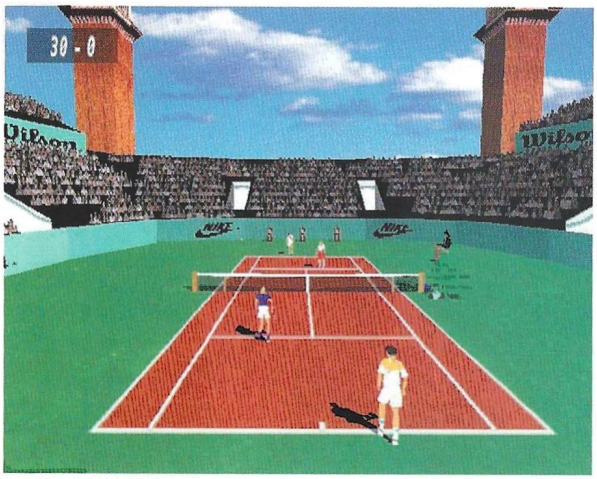


En cualquier caso, tal vez el punto fuerte del programa sea con diferencia su jugabilidad, que está muy por encima de lo visto en otros juegos anteriores, y que da la talla ante cualquier otro juego conocido incluso en otros sistemas (incluido el inefable Match Point para Spectrum, que curiosamente continua siendo una buena referencia). Se nos permite la posibilidad de manejar a nuestro jugador con diferentes sistemas, siendo tal vez el más recomendable un buen game-pad. Sea como sea, podemos mover a nuestro tenista en las cuatro direcciones a la vez que podemos ejecutar cuatro tipos de golpes distintos; gracias a ello podemos reproducir perfectamente la variada gama de golpes de este deporte, incluyendo mates, dejadas, voleas, pasantes, etc... La inteligencia artificial de los contrarios, o lo que es lo mismo, su nivel de juego, ha sido cuidadosamente puesta a punto, de





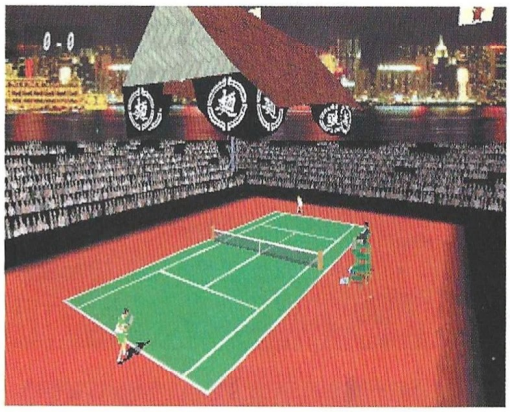
Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: 486/66MHz, 8Mb de RAM, 35Mb de disco duro libre, Windows 95 o MS-DOS, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

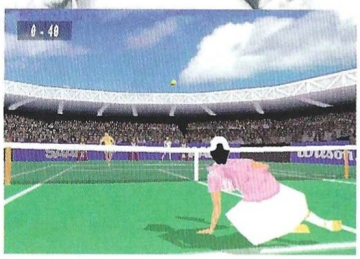


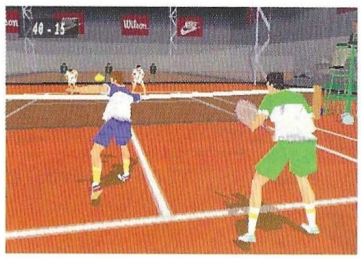
Podemos reproducir perfectamente la variada gama de golpes de este deporte, incluyendo mates, dejadas, voleas, pasantes, etc...

tal forma que disputar un partido con uno de ellos resulta, por decirlo de alguna forma, sumamente creíble. Por supuesto, a medida que avanzamos en el juego nos enfrentaremos a rivales más experimentados –algunos de ellos verdaderos maestros– que nos pondrán en serias dificultades.

Las opciones de juego, para acabar, son bastante clásicas y muy completas: podemos jugar desde un único partido a diferentes torneos, y siempre con la posibilidad de hacerlo en individuales o en dobles. Destacable es también el hecho de que hasta cuatro jugadores humanos puedan disputar un partido, aunque la posibilidad de jugar un partido de dobles con un acompañante controlado por el ordenador contra dos oponentes también computerizados es realmente apetecible.







El truco es...

Quedarte en el fondo de la pista a pelotear sólo te valdrá con los jugadores más inexpertos. Con los demás no te quedará más opción que tratar de ganar los puntos en la red, con buenas voleas y sorpresivas dejadas.

Golpe ganador

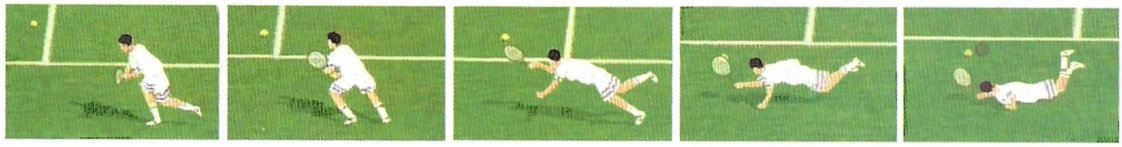
Recurrir al tópico de que Codemasters se ha apuntado el punto, el set y el partido con este juego no resulta ni mucho menos desacertado. Todo, absolutamente todo, está a la altura de lo que cabría esperar de un buen juego de tenis; tanto es así, que hasta nos resulta difícil encontrarle algo criticable a este juego... ¿tal vez que haya tardado tanto tiempo en llegar hasta nuestros ordenadores?

Calificación

Pete Sampras Tennis 97

Pros: Impecable realización técnica, fabulosa jugabilidad y sencillez de manejo. No se puede pedir más.

Contras: Sólo se nos ocurre decir que el apabullante nivel de juego de algunos rivales es tal vez excesivo. Hasta el mismo Pete Sampras comete errores de vez en cuando...



La bola no entró...

Roland Garros French Open 97

No deja de ser una casualidad que tras largo tiempo sin poder disfrutar de un juego de tenis en nuestros ordenadores, ahora aparezcan dos de forma simultanea. Y lo peor del caso es que puestos a compararlos este Roland Garros French Open no se lleva precisamente la parte ganadora.

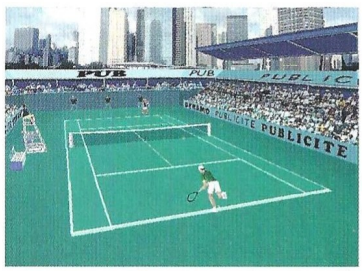
Ya lo dice la famosa canción: sorpresas te da la vida. Algo que perfectamente se le podría aplicar a este juego de VR Sports (el sello creado por Interplay para desarrollar simuladores deportivos), ya que lamentablemente para él va a tener que competir de forma directa con uno de los mejores juegos de tenis editados en mucho tiempo: Pete Sampras Tennis 97.

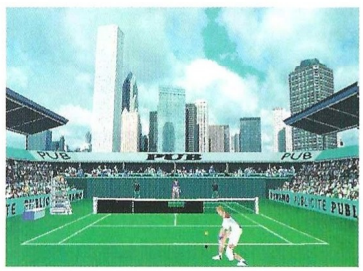
Decimos esto por que de no haber sido así, a este juego le habrían ocurrido dos cosas: primera, que podría haberse aprovechado del hueco existente en el mercado en lo relativo a juegos de este deporte, y segunda que su calidad técnica, simplemente buena pero nunca brillante, habría quedado en mejor lugar sin que se diera lugar a odiosas comparaciones.

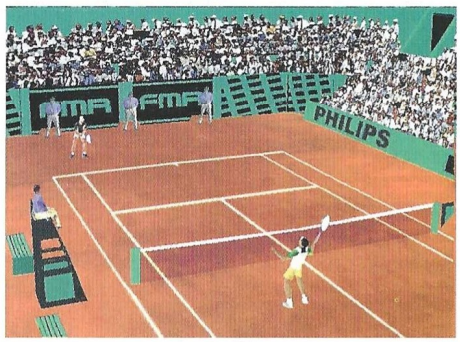
Menor cantidad de opciones, peor calidad en las animaciones o una jugabilidad "normalita" son algunos de los detalles que alejan a este juego del creado por Codemasters, pero no vayamos tan directamente al grano, veamos primero que nos ofrece antes de emitir un veredicto definitivo sobre su calidad global.

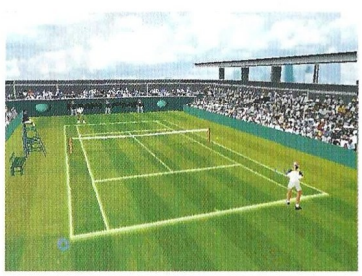
Opciones

Una vez instalado y ejecutado el programa, se nos mostrará el menú de opciones, que puede pasar por ser uno de los más austeros y limitados que recordamos: sobre un árido tapiz de color tierra, y en tamaño menúsculo, cinco míseras opciones esperan para ser seleccionadas. Si tenemos en cuenta que una es para salir del juego, otra es para acceder a una demo no interactiva del juego y otra nos lleva a un texto de ayuda, las cuentas salen muy fácilmente: el juego tiene sólo dos opciones que realmente valgan para algo. Si accedemos a ellas, descubriremos que tampoco hay demasiado donde escoger: la dedicada a opciones, nos permite ajustar todo lo relativo al modo de control y al apartado sonoro del juego, mientras que la opción Juegue es la que nos permite internarnos en el juego propiamente dicho.







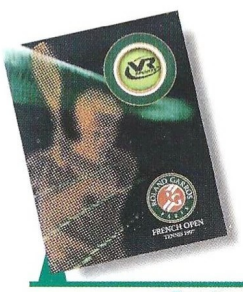


Cuando la elegimos se nos transporta a una segunda pantalla, en la que se nos ofrecen cuatro posibilidades: partido único, red, partido amistoso y torneo. Sea cual sea la que elijamos nos quedará todavía una última pantalla de opciones por visitar, la más importante y la única que se muestra prolija en número de factores a seleccionar. Estos van desde elegir si queremos que nuestro tenista sea de sexo masculino o femenino, pasando por el tipo de partido que queremos jugar (individuales o dobles), cuantas personas deseamos que participen en el juego (de 1 a 4), ajustar el número de sets a los que se disputará cada partido e incluso elegir la posición de la cámara en la pista.

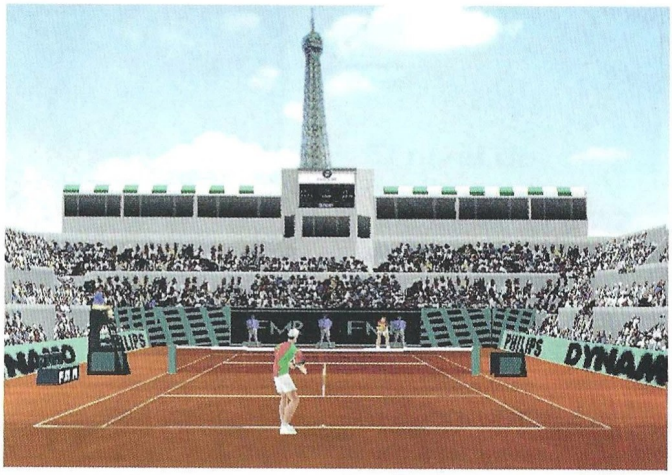
Por último, y siempre que hayamos grabado con anterioridad los datos de alguna partida en curso, podremos recuperar sus datos para retomar el desarrollo de la acción.

Interfaz

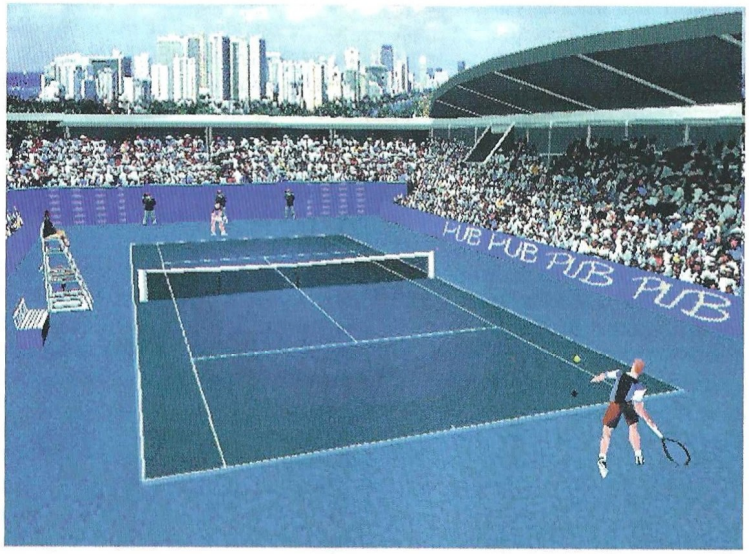
Quizás en este aspecto algunos jugadores encuentren cierta ventaja respecto al mencionado Pete Sampras, ya que si en este además de las teclas de dirección son necesarias otras cuatro para ejecutar la diferente gama de golpes, en este Roland Garros son sólo dos las teclas que junto a las de dirección se precisan para manejar a nuestro jugador.

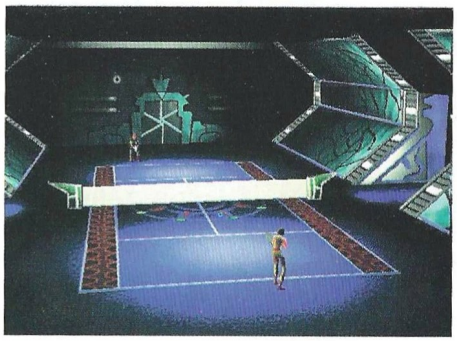


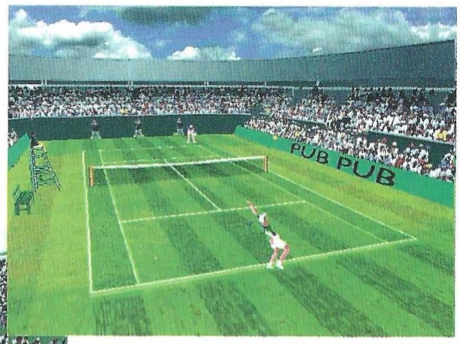
Precio: 6.990
Requerimientos: 486 DX 4/100, 8Mb de RAM, SVGA, MS-DOS 5.0 o superior, 30MB de disco duro libre, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Microfolie's/VR Sports
Distribuidor: Virgin



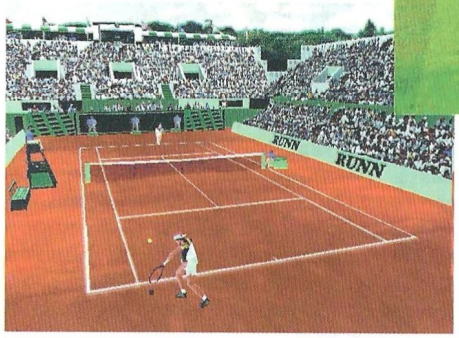
Podremos jugar en cuatro superficies distintas: tierra, hierba, cemento y sintética

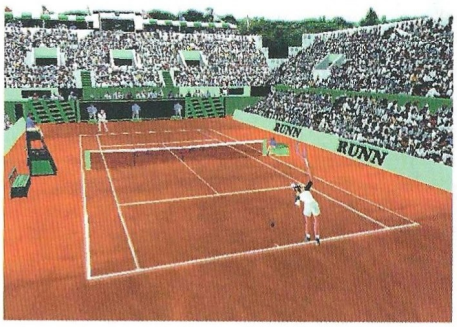






Con todo, y gracias a esos misterios de la jugabilidad que sólo los mejores programadores conocen, resulta difícil hacerse con el dominio del juego, y ni siquiera el hecho de que se nos ofrezca la posibilidad de alterar el nivel de dificultad nos ayudará a conseguir que cada uno de nuestros golpes vaya a donde queramos con la fuerza deseada. Este último factor se controla a través de una barra que aumenta en función del tiempo que mantengamos pulsada la tecla de disparo... no hace falta ser muy perspicaz para saber que metidos de lleno en el frenético desarrollo de un partido este factor no hace otra cosa que sacarnos de quicio.





El truco es...

Los recursos habitualmente empleados por los tenistas son validos para este juego, en especial tratar de mover a nuestro contrario de un lado a otro de la pista, subir a la red a la menor ocasión para tratar de ganar en ella los puntos, y adelantarnos un par de pasos en el segundo servicio de nuestro oponente para intentar una devolución ganadora.

Sabor agridulce

Podremos jugar en cuatro superficies distintas (tierra , hierba, cemento y sintética), e incluso una vez que hayamos ganado tres torneos tendremos acceso a una sorpresa: la pista futurista, un modo de juego realmente curioso.

Pese a todo, nada consigue plenamente quitarnos el sabor agridulce que deja este juego, una mezcla de aciertos y carencias a partes iguales.

Calificación

Roland Garros French Open 97

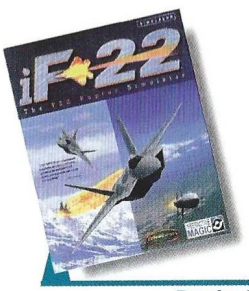
Pros: Una relativa sencillez de manejo y la posibilidad de poder jugar en red son probablemente los mayores atractivos de este juego.

Contras: Gráficos y animaciones de una calidad simplemente aceptable, y sobre todo una jugabilidad nada destacable son con diferencia los puntos más criticables de este juego, aunque tampoco se puede dejar de reseñar las escasas opciones de juego que nos ofrece. Incluso algo tan aparentemente sencillo como la vistosidad de los menús, tampoco ha sido cuidada especialmente.

A vista de pajaro

iF 22

Una vez más el F-22 vuelve a nuestras pantallas, esta vez de la mano de Interactive Magic. Poco a poco el F-22 se acerca al F-16, en cuanto al número de simuladores que los recrean con más o menos fortuna, cada uno añadiendo su miguita de pan, grande o pequeña, a la simulación.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90Mhz, 16Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

El Lockeed-Martin F-22 está considerado como el caza aire-aire de las fuerzas Aéreas de la próxima generación. El Caza Táctico Avanzado (ATF) combina las mejores características del F-15 Eagle y del F-117. Ha sido diseñado para cumplir la necesidad de la USAF de disponer de un avión de gran alcance, con capacidad de crucero supersónico (sin postcombustión), e incorpora la misma tecnología antiradar del F-117. Terrible.

El mundo por el que volaremos, está repartido entre Bosnia y Ucrania. En la primera deberemos hacer frente a la amenaza de una nueva guerra con Serbia. En Ucrania, haremos frente a Rusia en la guerra que libran ambas naciones. Podremos elegir entre volar misiones sueltas, tanto de entrenamiento como reales, como campañas completas. Interactive Magic ha incorporado generador de misiones que se encargará de evitar que volemos dos veces la misma misión. Todo lo referente a antes y después del vuelo (la elección del piloto, la misión, el escenario, etc.), se realiza a través de pantallas de ordenador. Todo lo elegiremos como si estuviésemos conectados al ordenador de la base, incluso para apagar el juego, tendremos que pulsar el botón de apagado del "monitor".

Podremos elegir el físico de nuestro piloto, tanto hombre como mujer (algunos bastante feos), el nivel de dificultad del enemigo, si somos invulnerables o no, el nombre, el apodo, etc.

En la información de la misión, se nos presentará una foto de satélite de la zona con la ruta de vuelo prevista, pudiendo elegir, además, ver las unidades, tanto aliadas como enemigas, los radios de acción de los SAM, etc. Incluso durante la carga de la misión, veremos como un satélite manda información a la tierra. Detalles que, desde antes de despegar, nos meten en la piel de un piloto de F-22.

La oficina

Si una palabra puede definir a este simulador, esa es la de complejo. Sin duda alguna los señores de Interactive Magic se han esforzado para hacernos sudar la gota gorda a la hora de manejar el avión. Cada tecla tiene un uso específico, el cual si pulsamos además SHIFT, CONTROL o ALT, variará, haciendo que tengamos que memorizar tres veces más teclas que en cualquier otro simulador. Por si esto no fuera suficiente, no hay que olvidar los botones, palancas y pantallas de función de la cabina, todos ellos funcionales 100%, por lo que pilotar este avión se convierte en una auténtica odisea.

Como en tantos otro simuladores, tendremos numerosas vistas del enemigo al que vamos a atacar como nuestras. También dispondremos de una cabina virtual, pero en este caso, bastante incómoda de manejar, ya que para movernos por ella deberemos hacer uso del ratón, lo que en el fragor de la batalla resulta engorroso y peligroso.

El mundo a nuestros pies

El nivel de realismo que consigue el iF22 es gracias a las fotos por satélite del terreno –que cubren una superficie de 500.000 km2–, a una cabina casi virtual totalmente funcional, y en menor medida al detalle de los diferentes objetos del juego. Estos están bien realizados y son casi fieles a la realidad. Si intentamos buscar algo más que no sea los vehículos aliados y enemigos, no encontraremos nada. No hay árboles, no hay profundos valles, no hay ciudades, nada. Todo esto se ha suprimido, contentándonos con verlos, más bien intuirlos, en el terreno fotorealista del juego. No es algo que sea imprescindible pero, ¿quién no ha intentado dar esquinazo a un misil o a un avión enemigo, volando muy bajo por un profundo valle, por ejemplo? Son estos detalles los que contribuyen a hacernos creer que volamos en un mundo completamente real.

A pesar de que el terreno esté compuesto por fotos tomadas por satélite, y que se hayan tenido en cuenta medidas de altura del mismo, el terreno que sobrevolamos es casi plano, con leves ondulaciones de vez en cuando, por lo que a gran altura nos dará la impresión de sobrevolar un mundo real, no así cuando tengamos que descender a niveles

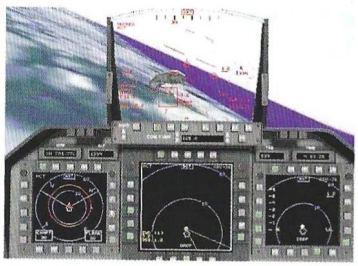
El nivel de realismo que consigue el iF22 se ha conseguido gracias a las fotos por satélite del terreno, que cubren una superficie de 500.000 km2

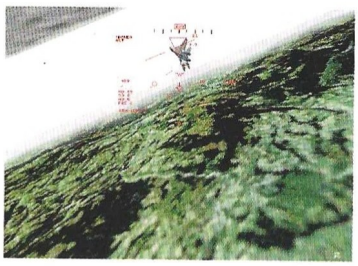
más bajos. Además existen ciertos fallos en la composición del terreno. En ciertas zonas, éste cambiará de forma brusca, pasando de ser una zona boscosa a otra nevada, sin una transición por medio por lo que, quizás, le pueda quitar realismo a la misma. Hay veces, que al intentar ver un objeto, éste se nos "escapa" perdiendo un tiempo precioso.

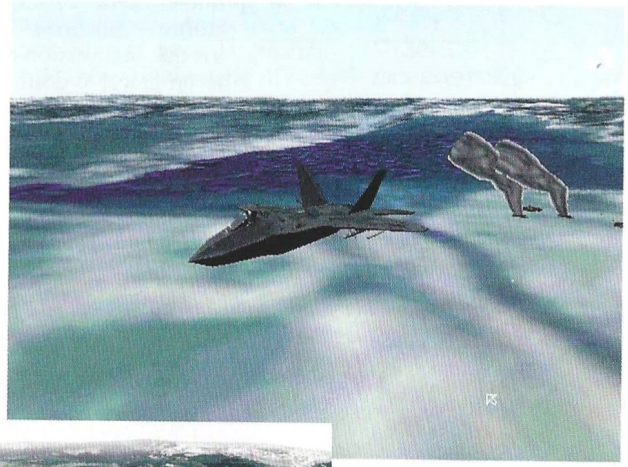
Hay ciertos detalles que se han dejado en el tintero que, dependiendo de lo "forofo" que se sea de los simuladores, molestarán más o menos. No son detalles que influyan en el desarrollo de la simulación, pero sí son de los que dan más realismo al juego. Tanto al estrellarnos, como al saltar del avión, como al ser derribados, no veremos los efectos, el piloto en paracaídas, la explosión, etc., sino que veremos un dibujo de cada acción.

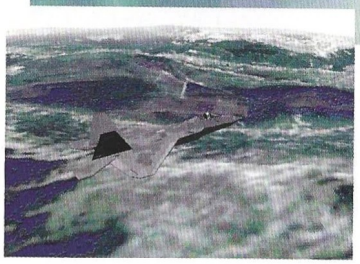
No aprenden

Tras tantos años haciendo simuladores, las compañías parecen no haberse dado cuenta que con unos gráficos bonitos no basta, ni tampoco basta un simulador fiel pero con unos gráficos pobres. Estamos en una era en la que la tecnología informática crece a un ritmo desenfrenado, y debiera permitir crear el simulador ideal: la unión de unos gráficos espectaculares con una simulación totalmente fiel al avión real.





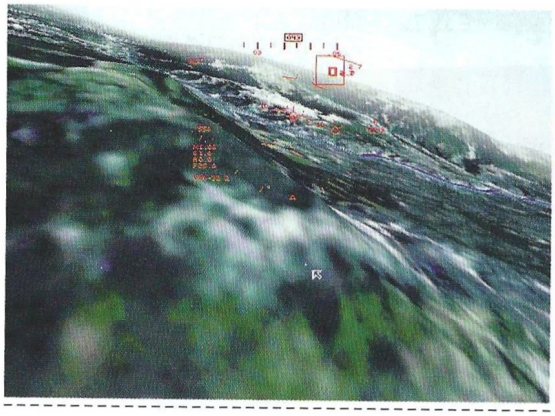


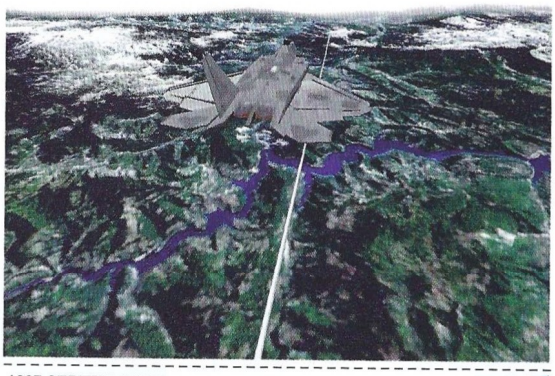


El truco es...

Intenta controlar el avión y sus sistemas con el teclado, deja los botones de las pantallas multifunción para aquellas cosas que no puedas hacer de otra forma, así evitarás volverte loco y que te derriben.

Aquí se nos ofrece algo que difiere de este ideal: se han molestado en recoger información fotográfica de unos 500.000 km2 con sus alturas, más o menos, correspondientes, todo para conseguir un entorno fiel a la realidad, y han conseguido una buena simulación del avión, pero aún así se siguen dejando cosas en el tintero.





Calificación

iF-22

Pros: Un terreno generado a base de fotos tomadas por satélite, hacen que el mundo en que volamos sea lo más real posible. El generador de misiones se las arregla para que cada misión sea diferente de las demás.

Contras: Se ha creado un simulador alrededor del suelo fotorealista, dejándose detalles de lado. A pesar del generador de misiones que evita que volemos dos misiones iguales, los objetivos a cumplir harán que lo sean.

El avión civil por excelencia

Airline Simulator

Uniéndose al pequeño número de simuladores civiles existentes en el mercado, llega Airline Simulator de Lago, un simulador de 747 en los cielos de Europa.

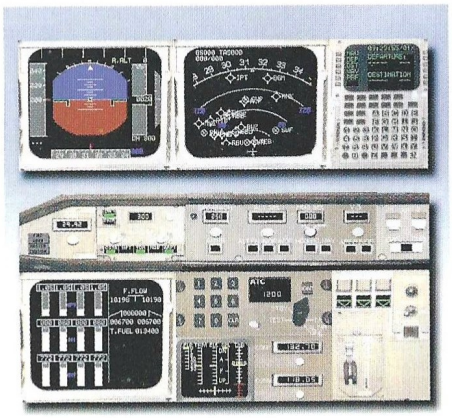
A diferencia de los simuladores militares, en los que la diversión esta en atacar y destruir al enemigo, en los simuladores civiles la diversión esta en, simplemente, volar. Por esto, sería más lógico exigirle a éstos últimos más realismo en cuanto a gráficos y demás que a un simulador militar.

EL B-747

Desde que se inició su desarrollo, en 1.966, el B-747 se ha convertido en el reactor de largo alcance más popular del mundo. El 747 fue, inicialmente, diseñado para participar en un concurso para un avión de transporte para el ejercito americano, el cual fue ganado por el Lockheed C-5 Galaxy. Tras lo cual, Boeing decidió "civilizar" el avión para su uso en aviación civil. Para Boeing, nunca fue tan rentable perder un concurso, como se puede comprobar hoy en día por su amplio éxito, ya que el 10 de Septiembre de 1.993, salía de las instalaciones de Paine Field en Everett (Washington), el 747 número 1.000.

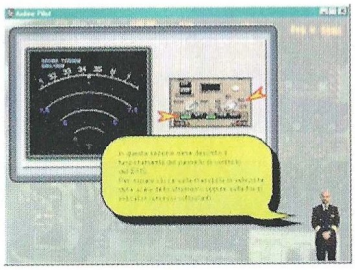
El primer Jumbo, el 747-100, comenzó sus vuelos en 1.969, estaba diseñado para un peso máximo al despegue de 319.500 Kg y un alcance de 10.200 Km. Unos pocos meses más tarde, en Octubre de 1.970, entró en funcionamiento el 747-200, con un peso al despegue de 356.000 Kg y 12.140 Km de autonomía. El Jumbo, convertido ya en el gigante para las grandes rutas, volvió con una nueva versión en Septiembre de 1.973, la SP, de 56,3 m de largo, 14,3 m menos que la versión inicial y dirigida a rutas de baja densidad. En los años 80, apareció el 747-300, que aumentaba un 10 por ciento la capacidad de pasaje alargando el piso superior y mantenía un alcance de más de 11.600 Km, con un consumo de combustible menor, gracias a una mejora de sus motores. En Abril de 1.988 voló por primera vez el más grande de todas las serie, el 747-400, la que pilotaremos nosotros, su peso máximo al despegue llega a 396.890 Kg y tiene un alcance de 13.520 Km.

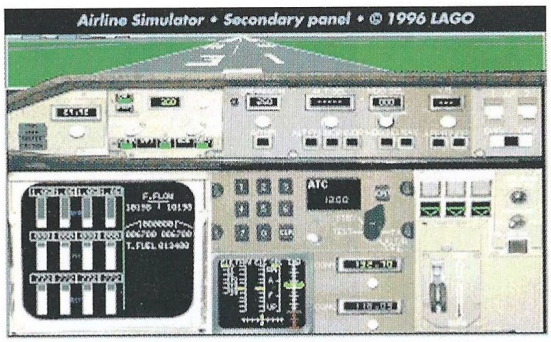
A lo largo de los 25 años de existencia del 747, se calcula que la flota mundial de esta aeronave ha llevado a 1.400 millones de pasajeros, cerca de la cuarta parte de la población mundial, y que ha recorrido una distancia equivalente a 80.000 viajes a la Luna, algo que los ingenieros que diseñaron el Jumbo no podrían haber imaginado. El número de unidades entregadas desde el primer Jumbo hasta el 31 de Diciembre de 1.996 es de 1.303. Impresionante.



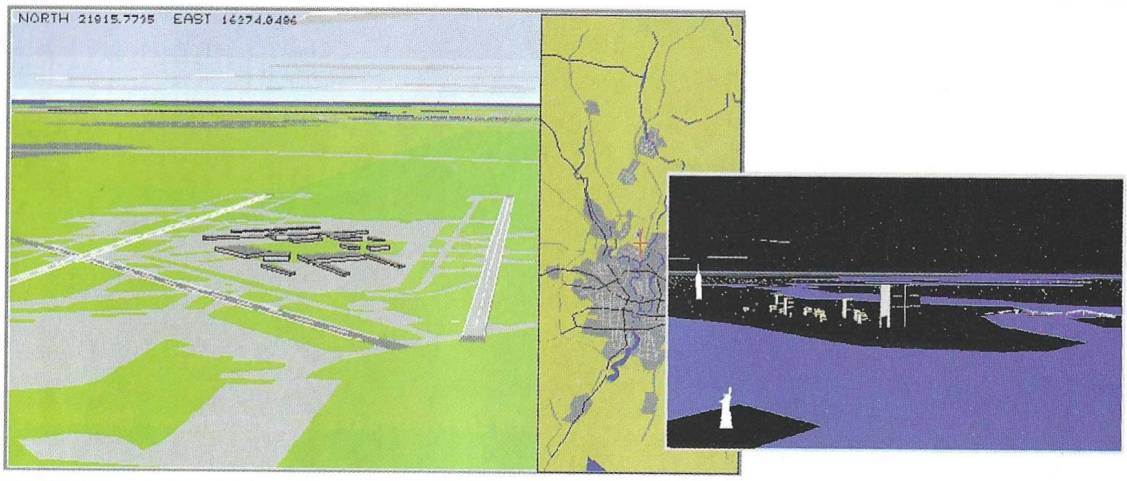
El simulador

Delante de nuestras narices aparecerá parte de la cabina del Jumbo, más allá la pista de despegue. Esto es lo primero que vamos a ver nada más arrancar el juego. La forma de manejar el simulador es bastante parecida a la del Flight Simulator: por menús. Dispondremos en ellos de una gran variedad de opciones, que servirán para hacer más real el vuelo, la meteorología, el tipo de control a utilizar, etc. Disponemos, además de un manual interactivo en el cual se nos dará información sobre como manejar





Precio: 6.990
Requerimientos: 486DX 33, 4Mb RAM, 25 Mb de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, DOS, Windows 3.1 y Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Lago
Distribuidor: Arcadia



Disponemos de un manual interactivo en el cual se nos dará información sobre como manejar el avión

el avión, ya que el manual impreso es muy pobre.

Esto mismo se puede decir de los sonidos, siendo el ruido de los motores un pitido que llega a ser exasperante. Lo único que sobresale son las voces de los controladores aéreos, que nos irán dando las instrucciones pertinentes para llegar con buen pie a nuestro destino. Siendo un simulador civil en el que el número de sonidos no es tan alto que en uno militar, se podían haber esforzado más en hacerlos.

Los gráficos, al igual que ocurre con los sonidos, son bastante pobres, quedando constituidos por un conjunto de simples polígonos coloreados que dejan el realismo únicamente al comportamiento del avión en vuelo, algo, que hoy en día y visto lo visto, es insuficiente para hacer atractivo un simulador de vuelo aunque éste sea civil.

El truco es...

Utiliza el mapa de navegación y las cartas de aproximación del menú interactivo, para no perderte por la inmensidad del mundo virtual.

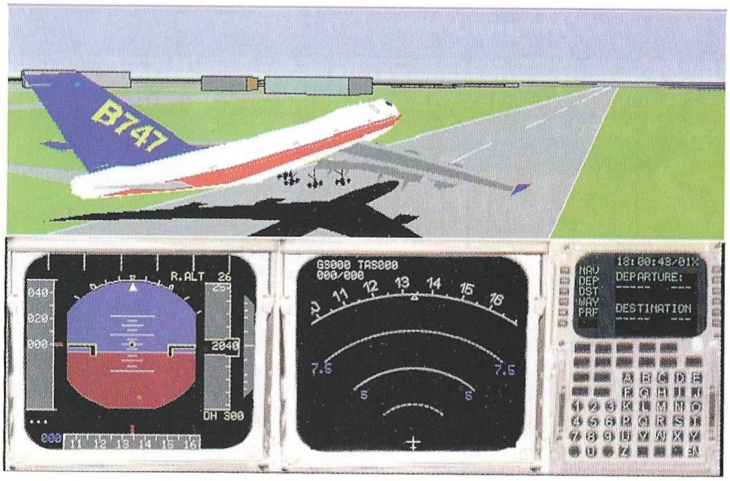
A pesar de todo esto, su punto fuerte podría estar en los, más o menos, 500 aeropuertos que podremos visitar a lo largo de Europa y Atlántico Norte, además del de Nueva York y el de Boston. Todos ellos con sus correspondientes cartas de aproximación, que podremos imprimir si así lo deseamos.

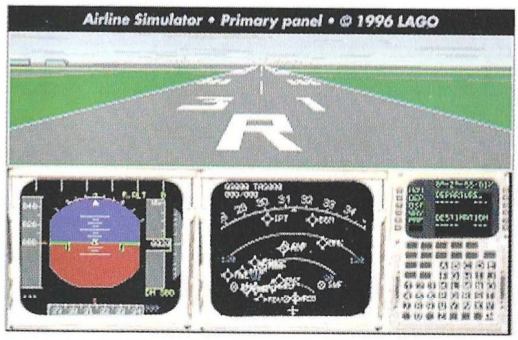
Comparaciones odiosas e inevitables

Compararlo con otros simuladores civiles del mercado es, casi inevitable. Y el simulador civil por excelencia es le Flight Simulator de Microsoft.

Si los comparamos directamente entre si, el claro vencedor por mayoría absoluta sería el Flight Simulator, aunque no sería del todo justo ya que éste lleva mucho tiempo en el mercado y ha sufrido mejoras constantes. En cambio el Airline Simulator acaba de aparecer. Si aún así, lo comparamos con las versiones iniciales del Flight Simulator, éste seguiría siendo el claro vencedor. Incorporaba más aviones, más opciones, más realismo, más vistas, más de todo.

Es obvio, que aunque disponga de voces reales para los controladores aéreos y la posibilidad de utilizar unas gafas 3D con el juego, no es suficiente. Airline Simulator es pobre en todos sus aspectos, y la verdad es que no aporta nada nuevo al mundo de los simuladores civiles. Hace 10 años habría sido un buen simulador, pero ahora esta completamente desfasado. En resumen, Airline Simulator no tiene razón de ser en los momento que corren, es ampliamente superado en todos sus aspectos por cualquier otro simulador civil. Es una pena que no hubiese salido hace ya tiempo, hubiese tenido posibilidades pero ahora, definitivamente, no.





Calificación

Airline Simulator

Pros: La cantidad de aeropuertos disponibles desde los que volar. La posibilidad de utilizar unas gafas 3D. La no necesidad de un ordenador potente ni de Windows 95, hacen que sea un simulador apto para cualquier tipo de usuario.

Contras: La pobreza de los gráficos, y la poco originalidad del juego hacen que sea un simulador fuera de su época; hace 10 años si habría sido un buen simulador pero no ahora en que la misiva para los simuladores parece ser "más real que la vida misma".

Computer Gaming World

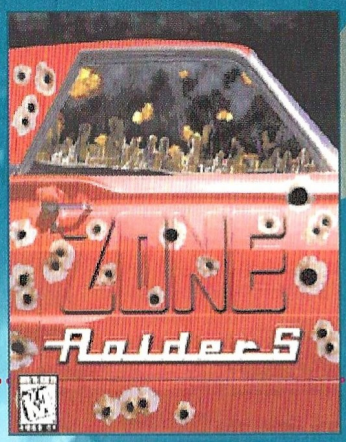
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JUEGOS "ZONE RAIDERS"

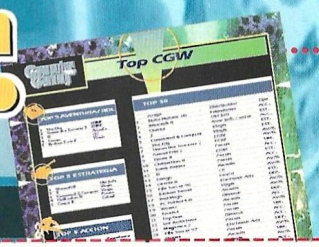
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

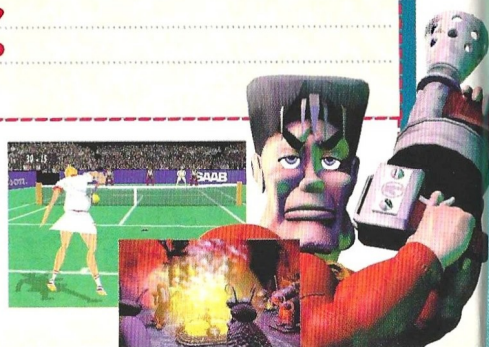
Nombre

Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ( )



Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 25 MAGIC DESKTOP THEMES CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº20 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

CARLOS FELIX NAVARRO ..... MALAGA
ARTURO DE LA PAZ LOPEZ ..... MADRID
GABRIEL MIGUEL SEVILLANO ..... SORIA
GONZALO GARCIA RODRIGUEZ ..... EL TIEMBLO (AVILA)
JAVIER QUINTANILLA GANDIA ..... ALCOY (ALICANTE)
ILDEFONSO AMIL MORALES ..... LEGANES (MADRID)
FRANCISCO JAVIER JUAREZ MONTORO ..... BAEZA (JAEN)
IKER LAZPITA ALVAREZ ..... SORALUCE (GUIPUZCOA)
DANIEL REVILLA MARTINEZ ..... BURGOS
JUAN MANUEL MARTINEZ GUERRERO ..... GRANADA
SERGIO CHACON MARTINEZ ..... MADRID
JORGE RUIZ MENDEZ ..... MALAGA
JUAN FRANCISCO MARTINEZ FRUTOS ..... EL PALMAR (MURCIA)
FRANCISCO ROSENDO CABRERA ..... PUERTOLLANO (CIUDAD REAL)
JUAN LUIS RUBIO GARCIA ..... LEON
JUAN BAUTISTA ANDRES SOLBES ..... BENIMACLET (VALENCIA)
NESKUTS URQUIJO ARRAIZ ..... LAS ARENAS (VIZCAYA)
JOSE BENITO GARCIA IGLESIAS ..... PONTEVEDRA
MARIA COLMENARES SERRA ..... MADRID
CRISTINA GARCIA PEREZ ..... CUENCA
JUAN MANUEL GALLEJONES AGUERO ..... MADRID
ANTONIO RODRIGUEZ ROMERO ..... PUERTO REAL (CADIZ)
NURIA LLORET MUÑOZ ..... CADIZ
JUAN RAMON PARREÑO CORTES ..... ALGEMESI (VALENCIA)
ANGEL DE LA CRUZ MESTRE ..... VILADECAMPS (BARCELONA)

Contenido del CD

INCA II

Este mes te regalamos la segunda parte de Inca, una apasionante aventura gráfica que, al igual que su predecesor, combina en su desarrollo puzzles y acción. En esta ocasión el protagonista del juego es Atahualpa, el hijo de El Dorado, que tal y como ya hizo su padre tendrá que enfrentarse a las fuerzas del mal, dirigidas por Aguirre. El juego, precursor de las actuales películas interactivas, nos ofrece cinco tipos de fases distintas: las narrativas, las de enigmas, las de combate en el espacio, los combates en superficie y las luchas contra los guerreros.
IMPORTANTE: Este juego ha sido diseñado para funcionar exclusivamente en MS-DOS y o en el modo MS-DOS de Windows 95, siempre que tengas la suficiente memoria convencional libre (en caso contrario aparecerá un mensaje en pantalla).

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM , SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 5.0 o superior (compatible con Windows 95), Ratón, Teclado.

INSTALACION Y ARRANQUE EN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y teclea SETUP. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea INCA2 desde dentro del directorio y pulsa una de las opciones de pantalla (demo o juego).

INSTALACION Y ARRANQUE EN WINDOWS 95

Arranca Windows y desde el menú Fichero selecciona la opción Ejecutar. Teclea la unidad correspondiente a tu CD-ROM seguida por \SETUP.EXE (por ejemplo, D:\SETUP.EXE). Sigue las instrucciones de pantalla. Para arrancar el juego una vez instalado, haz una doble pulsación sobre el icono de INCA2.

CONTROLES

Con el ratón podrás controlar todas las acciones del juego, incluyendo la barra de opciones, situada en la parte superior de la pantalla Cuando pases un nivel, el programa te facilitará un código que debes anotar. Durante el juego puedes utilizar las siguientes teclas (algunas sólo funcionan en determinadas fases):

F1: selección del cañon de desintegración atómico
F2: selección del misil IA
F3: slección del torpedo nuclear nuevo
F4: selección de la bomba de desintegración atómica
F5: selección del rezón
F6: selección ascendente de los objetivos de las naves
F7: selección descendente de los objetivos de las naves
F8: ver mapa del campo de batalla
F9: frenos aerodinámicos
F10: conmutador modo vuelo/modo de control
Shift Izquierdo o +: aumentar la velocidad
Tab o -: disminuir la velocidad
Barra Espaciadora: selecciónа nave frente al Tumi

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono, ya que la línea que os ofrecemos es únicamente para soporte técnico.

SERVICIO TECNICO

INCA es un juego exclusivamente para MS-DOS o Windows 95 y necesita una determinada memoria convencional libre. Para lograr esta memoria, debes tener en el arranque de tu ordenador sólo los controladores imprescindibles de CD-ROM, tarjeta de sonido y ratón, con el HIMEM.SYS como gestor de memoria. Algunos sistemas con EMM386.EXE o QEMM pueden experimentar problemas.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Tarjeta de Sonido, Ratón, y el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

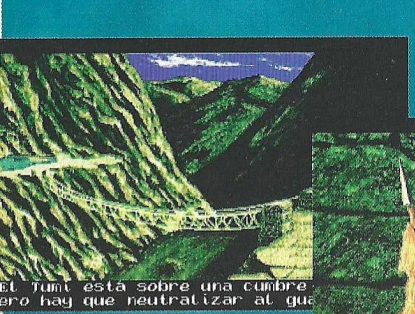
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

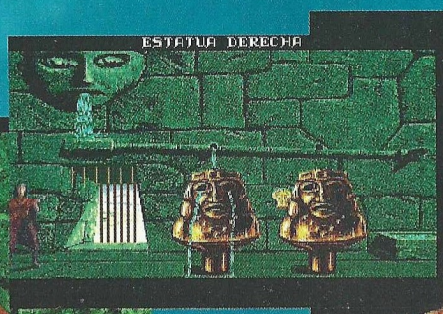
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

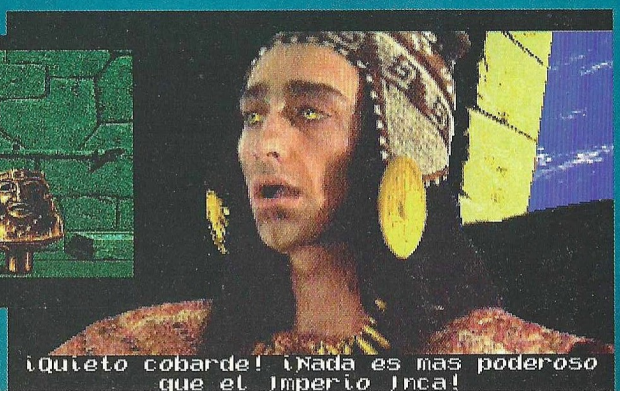
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

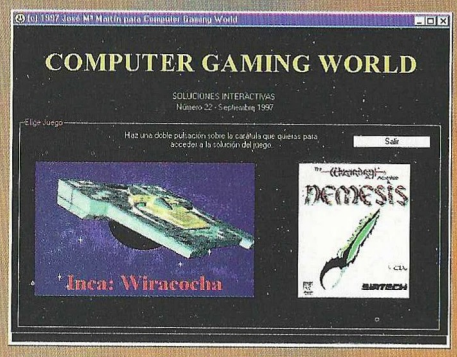
Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 (hasta el 15 de septiembre). Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.







TOP SECRET INTERACTIVOS
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Guías de este mes: Inca II Wiracocha: solución completa. / Wizardry Nemesis: solución completa junto con todos los mapas de las diferentes zonas del juego.

Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 2 JUEGOS CLOSE COMBAT CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº19 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

FRANCISCO TORRES NIETO ..... DARRO (GRANADA)

JUAN MANUEL SALADO RODRIGUEZ ..... SAN SEBASTIAN DE LOS REYES (MADRID)

LOS GANADORES DE LOS 5 PACKS POWER, CORRUPTION & LIES CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº20 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JOSE SERRANO ZAMORANO ..... MADRID

RAFAEL JOSE PERDOMO VIELTEZ ..... PONTEVEDRA

RUBEN CAPILLAS CRESPO ..... PALENCIA

YAGO FERNANDEZ PEREZ ..... MADRID

MARIANO SOLER BADIA ..... VALENCIA

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Toonstruck	Virgin
3	Larry 7	Coktel
4	The Dig	Erbe
5	Broken Sword	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Z	Virgin
3	Command & Conquer	Virgin
4	C&C Red Alert	Virgin
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Proein
3	POD	Ubi Soft
4	Quake	N.S.C.
5	Outlaws	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	PC Fútbol 4.0	Dinamic
5	Kick Off 97	Erbe

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Comanche 3	Electronic Arts
3	Top Gun	Proein
4	EF-2000	Arcadia
5	Flying Corps	Arcadia

TOP 50

	Juego	Editor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
3	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
4	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
5	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
6	Command & Conquer	Virgin	EST.
7	Z	Virgin	EST.
8	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
9	Toonstruck	Virgin	AV/R.
10	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
11	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
12	POD	Ubi Soft	ACC.
13	Quake	New Soft. Center	ACC.
14	Civilization II	Proein	EST.
15	Grand Prix 2	Proein	SIM.
16	The Dig	Erbe	AV/R.
17	Broken Sword	Virgin	AV/R.
18	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
19	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
20	Outlaws	Erbe	ACC.
21	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
22	MDK	Virgin	ACC.
23	Doom II	Erbe	ACC.
24	Caesar II	Coktel	EST.
25	The Neverhood	Erbe	AV/R.
26	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
27	Lighthouse	Coktel	AV/R.
28	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
29	Carmageddon	Arcadia	ACC.
30	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
31	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
32	Myst	Electronic Arts	AV/R.
33	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
34	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
35	Bug Too!	Sega	ACC.
36	X-Wing vs. TIE-Fighter	Erbe	ACC.
37	Congo	CIC	AV/R.
38	Rebel Assault II	Erbe	ACC.
39	Puzzle Bobble	New Soft. Center	EST.
40	Ecstatica II	Electronic Arts	ACC.
41	Sega Rally	Sega	ACC.
42	Top Gun	Proein	SIM.
43	Dungeon Keeper	Electronic Arts	EST.
44	EF-2000	Arcadia	SIM.
45	Full Throttle	Erbe	AV/R.
46	Flying Corps	Arcadia	SIM.
47	Star Trek Generations	Proein	ACC.
48	Megarace 2	Proein	ACC.
49	Formula Karts	Sega	ACC.
50	Time Commando	Electronic Arts	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

LA EDUCACIÓN DEL FUTURO HA LLEGADO

YA ESTA A LA VENTA

Descubre este mes en FamilyPC lo último en software educativo, las 17 impresoras de inyección de tinta más interesantes del mercado, como tener más capacidad de almacenamiento en tu ordenador, el método más fácil para crear tu calendario, la tecnología personal más portatil, y mucho más.

INCLUYE LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO

FamilyPC

La revista de informática para la gente de hoy

IMAGEN LIMITE

Shadow Warrior

Asesino nº 1. Anti-Yacuza nº 1. Mutilador nº 1.
Hijo de perra nº 1. Lo Wang es Shadow Warrior

DE LOS CREADORES DE DUKE NUKEM 3D™

GT Interactive Software

TEN

3D REALMS

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

PROEIN SOFTWARE

Velazquez, 10-5º Dcha.. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http: //www.proein.com

Shadow Warrior™© 1997 3D Realms Entertaiment. Inc. Todos los derechos reservados. Producido y distribuido bajo licencia de GT Interactive Software Corp.
TEN™ y el logo TEN™ son marcas registradas de T.E. Network, Inc.
Todas las otras marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.